

# **Fantasy-Serien und Fantasy-Welten in Öffentlichen Bibliotheken.**

**Überlegungen zu ausgewählten Problemen.  
Mit einer Empfehlungsliste.**

## **Diplomarbeit**

im Fach Medienmanagement in Öffentlichen Bibliotheken  
Studiengang Öffentliche Bibliotheken  
der  
Fachhochschule Stuttgart -  
Hochschule der Medien

**Sandra Heide**

Erstprüferin:	Prof. Dr. Maria E. Biener
Zweitprüfer:	Prof. Dr. Manfred Nagl

Bearbeitungszeitraum: 15. Juli 2002 bis 15. Oktober 2002

Stuttgart, Oktober 2002

## Kurzfassung

Diese Diplomarbeit befasst sich mit Fantasy-Buchserien und den Problemen, die sowohl die Bibliotheken als auch die Bibliotheksbenutzer damit haben. Dafür wird zuerst versucht, für den Begriff „Fantasy“ eine Definition zu finden, wobei auch kurz auf die Geschichte dieses Genres eingegangen wird. Außerdem wird der Begriff „Serien“, wie er in dieser Diplomarbeit benutzt wird, erklärt. Anschließend gehe ich auf die oben genannten Probleme ein, und biete nach Möglichkeit Lösungsvorschläge an. Zum Schluss werden noch verschiedene Arten von Fantasy-Serien aufgeführt, wobei ausführlich auf die einzelnen Serien eingegangen wird, die im Anhang in einer Empfehlungsliste noch einmal mit ihren bibliografischen Daten aufgelistet werden.

**Schlagwörter:** Fantasy; Serie; Öffentliche Bibliotheken

## Abstract

The present thesis deals with fantasy book series and the problems that can arise for libraries and the users of libraries. Therefore, I will first try to find a definition for the term “fantasy” including a short description of the history of the genre. In addition, I will explain the term “series” as it is used in this thesis. Afterwards, I will illustrate the above mentioned problems and give solutions wherever possible. Finally, I will list the different kinds of fantasy series in detail. In the appendix you will find a recommendation list of the described series with bibliographic information.

**Key words:** fantasy; series; public libraries

# Inhaltsverzeichnis

<a href="#"><u>Kurzfassung</u></a>	2
<a href="#"><u>Abstract</u></a>	2
<a href="#"><u>Inhaltsverzeichnis</u></a>	3
<a href="#"><u>Abkürzungsverzeichnis</u></a>	5
<a href="#"><u>Vorwort</u></a>	6
<b>1</b> <a href="#"><u>Definitionen</u></a>	<b>7</b>
1.1 <a href="#"><u>Was ist eigentlich Fantasy?</u></a>	7
1.2 <a href="#"><u>Eine kurze Entstehungsgeschichte</u></a>	9
1.3 <a href="#"><u>Definition Serien</u></a>	11
<b>2</b> <a href="#"><u>Probleme mit Fantasy-Serien</u></a>	<b>13</b>
2.1 <a href="#"><u>Vollständigkeit</u></a>	13
2.2 <a href="#"><u>Titelbilder</u></a>	14
2.3 <a href="#"><u>Reihenfolge</u></a>	14
2.4 <a href="#"><u>Literaturverfilmungen</u></a>	15
2.5 <a href="#"><u>Fantasy als Flucht?</u></a>	18
2.6 <a href="#"><u>Fantasy als Interessenkreis</u></a>	19
<b>3</b> <a href="#"><u>Fantasy-Serien</u></a>	<b>20</b>
3.1 <a href="#"><u>Anzahl der Autoren einer Serie</u></a>	20
3.1.1 <a href="#"><u>Serien, bei denen ein Autor/Autorenduo die gesamte Serie geschrieben hat</u></a>	20
3.1.2 <a href="#"><u>Serien mit einem Autor oder Autorenduo, die später von anderen Autoren fortgeführt wurden</u></a>	22
3.1.3 <a href="#"><u>Serien mit ständig wechselnden Autoren, wobei auch manche mehrere Bücher/Trilogien schreiben</u></a>	23
3.2 <a href="#"><u>Trilogien und einzelne Werke</u></a>	26
3.2.1 <a href="#"><u>Serien, die aus Einzelbänden bestehen</u></a>	26
3.2.2 <a href="#"><u>Serien, die aus Trilogien bestehen</u></a>	27
3.2.3 <a href="#"><u>Serien, die sowohl Einzelbände als auch Trilogien beinhalten</u></a>	29
3.3 <a href="#"><u>Unabhängige Einzelbände und zusammenhängende Geschichten</u></a>	30
3.3.1 <a href="#"><u>Serien, die man in beliebiger Reihenfolge lesen kann</u></a>	30
3.3.2 <a href="#"><u>Serien, die in einer vorgegebenen Reihenfolge gelesen werden müssen</u></a>	31
3.4 <a href="#"><u>Arten von Fantasy-Serien</u></a>	33
3.4.1 <a href="#"><u>Humoristische Fantasy</u></a>	33
3.4.2 <a href="#"><u>Science Fantasy</u></a>	35
3.4.3 <a href="#"><u>Heroic Fantasy</u></a>	37
3.4.4 <a href="#"><u>High Fantasy</u></a>	39

---

<a href="#">3.4.5 Low/Urban Fantasy</a> .....	40
<a href="#">3.5 Kurzgeschichtensammlungen</a> .....	41
<a href="#">3.6 Fremdsprachige Fantasy-Serien</a> .....	43
<a href="#">3.7 Fantasy-Serien im Medienverbund</a> .....	45
<b><a href="#">Anhang A: Empfehlungsliste</a></b> .....	<b>49</b>
<a href="#">A.1 Empfehlungen</a> .....	49
<a href="#">A.2 Von diesen Titeln ist eher abzuraten</a> .....	59
<b><a href="#">Literaturverzeichnis</a></b> .....	<b>61</b>
<a href="#">Sekundärliteratur</a> .....	61
<a href="#">Internetquellen</a> .....	61
<b><a href="#">Stichwortverzeichnis</a></b> .....	<b>63</b>
<b><a href="#">Erklärung</a></b> .....	<b>64</b>

## Abkürzungsverzeichnis

DSA	Das schwarze Auge (Name eines Rollenspiels)
HdR	Herr der Ringe
ID	Informationsdienst (Rezensionen und Empfehlungen von Medien)
IK	Interessenkreis
MZB	Marion Zimmer Bradley
SF	Science Fiction
UF	Urban Fantasy

## Vorwort

Das Genre Fantasy ist eines, das von Bibliotheken oft vernachlässigt wird. Dafür gibt es mehrere Gründe: Manche Bibliotheken halten von solcher „Trivallliteratur“ nicht viel und kümmern sich deshalb auch nicht darum. Andere sind sich gar nicht bewusst, dass es dieses Genre überhaupt gibt; es wird dann oft mit Science Fiction (kurz SF) in ein Regal gestellt und auch der Interessenkreis (IK), wird so genannt. Dadurch entsteht der Eindruck, diese Bibliothek habe gar keine Fantasyliteratur.

Diese Arbeit verfolgt zwei Ziele: Erstens wird auf mögliche Probleme, die die Bibliothek mit Fantasy-Serien und Fantasyliteratur im allgemeinen haben kann, hingewiesen und es werden Lösungsvorschläge gemacht. Zweitens werden einige Fantasy-Serien vorgestellt, um den Bibliotheken einen Überblick zu verschaffen, da man nicht erwarten kann, dass sich die/der für Belletristik zuständige Bibliothekar/in im Bereich Fantasy auskennt. Normalerweise ist zwar der ID für Empfehlungen zuständig, aber darin werden sehr wenige Fantasytitel besprochen, so dass man eine sehr kleine Auswahl hat, wenn man nur nach diesen Titeln geht.

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich allerdings nicht mit Fantasyromanen im Allgemeinen, sondern nur mit Fantasy-Serien für Erwachsene und Jugendliche. Allerdings werden dabei auch solche Bücher miteinbezogen, die nicht als Serien deklariert sind, sondern nur in der gleichen imaginären Welt spielen. Es ist ein Phänomen des Genres Fantasy, dass kaum einzelne Romane geschrieben werden, sondern fast nur Serien. Wahrscheinlich lohnt es sich nicht, für einen Roman eine ganze Welt zu erfinden. Heftromane werden dabei ausgeklammert. Auch kann nur ein Überblick über Fantasy-Serien gegeben werden; alle aufzuzählen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Wie viele Autoren an einer Serie schreiben, ist dabei nur insofern von Belang, als dass manche Autoren empfehlenswerter sind als andere.

# 1 Definitionen

## 1.1 Was ist eigentlich Fantasy?

Es ist sehr schwer, eine allgemein gültige Definition für Fantasy zu geben. Fest steht, dass es sich dabei um eine Unterart der „Phantastischen Literatur“ handelt, ebenso wie z.B. Science Fiction oder Horror. Zwar wird der Begriff „Fantasy“ nicht nur für Literatur, sondern auch für eine Vielzahl von anderen Medien benutzt, wie Filme, Comics oder Spiele, aber diese Diplomarbeit konzentriert sich in erster Linie auf die Fantasyliteratur.

Nun könnte man vielleicht Fantasy durch Abgrenzung zu den anderen Arten der phantastischen Literatur definieren. Doch erstens ist es fast genauso schwer, die anderen Arten zu definieren und zweitens gibt es sehr viele davon, wodurch es praktisch unmöglich ist, sie genau voneinander abzugrenzen. Zudem sind die Übergänge zwischen den meisten Arten auch fließend.

Ein Definitionsansatz sieht Fantasyromane als eine Weiterentwicklung der Abenteuerromane, die in einer phantastischen Welt spielen:

„Das Handlungsmuster der Fantasy ist fast ausnahmslos das des klassischen Abenteuerromans und dessen Grundlage, der *aventure* der mittelalterlichen Ritter: Ein Held (in begrüßenswerten Ausnahmen eine Heldin) oder eine Gruppe ziehen aus, um einen Bann zu brechen oder eine böse Macht zu besiegen.“<sup>1</sup>

Allerdings stimmt dieses Handlungsmuster nicht immer, so dass auch diese Definition nicht wirklich geeignet ist.

W.R. Irwin definiert Fantasy als „an overt violation of what is generally accepted as possibility“<sup>2</sup>, also als „eine offensichtliche Verletzung dessen, was allgemein als möglich betrachtet wird“. Diese Definition ist leider etwas zu umfassend, da darunter auch ohne Probleme das Genre Horror fallen würde; sie passt wohl eher als allgemeine Definition der phantastischen Literatur.

Wie man sieht, gibt es viele Möglichkeiten, Fantasy zu definieren. Leider trifft keine dieser Definitionen auf alle Fantasyliteratur zu, weshalb sie nur bedingt brauchbar sind. Es ist möglicherweise sinnvoller, nach gemeinsamen Elementen zu suchen, und Fantasy anhand von ihnen zu bestimmen. Es folgt eine Liste der häufigsten Elemente, die ich anhand von J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“ als klassisches Beispiel für Fantasy erläutere.

---

<sup>1</sup> Stenzel, Gudrun: Faszination Fantasy: Realitätsflucht oder Spiel mit kreativem Potential?  
In: Beitr. Juglit. Medien, 51. Jg. 1999, H. 3, S. 132

<sup>2</sup> Brian Attebery; The Fantasy Tradition in American Literature, S. 1

- Das heroische Element: Dabei spielt vor allem der Kampf Gut gegen Böse eine große Rolle, wobei die Seiten meist eindeutig zu erkennen sind.

Bei Tolkien ist die Abgrenzung zwischen Gut und Böse sehr deutlich: Auf der guten Seite sind die, die den Ring vernichten wollen, während die Bösen ihn für sich haben und benutzen wollen. Allerdings hat er noch eine kleine Grauzone eingebaut. Da der Ring selbst eine böse Macht ist, versucht er ständig, seinen Träger und dessen Gefährten zu verführen, ihn zu behalten, und manche können dieser Versuchung auch nicht widerstehen.

- Eine imaginäre Welt: eine sekundäre Welt, die nicht „mit den jeweils allgemein anerkannten Gesetzmäßigkeiten der realen Welt konform [geht]“<sup>3</sup>, sprich Elemente besitzt, die so in der realen Welt nicht vorkommen. Ein weiterer häufiger Bestandteil ist, dass diese Welt sich meist in einer Entwicklungsstufe befindet die unserem Mittelalter am nächsten kommt.

Tolkiens Mittelerde ist natürlich ein klassisches Beispiel für eine solche sekundäre Welt, da er diesen Begriff auch erst geprägt hat. Man merkt gleich von der ersten Seite an, dass dies nicht „unsere“ Welt sein kann, da er gleich von den „anerkannten Gesetzmäßigkeiten“ abweicht und uns die Hobbits vorstellt. Er erfindet Dörfer und Städte und präsentiert sogar eine Landkarte von ganz Mittelerde, so dass ganz klar ist, dass es keine Verbindungspunkte zwischen dieser und unserer Welt gibt.

- Das magische Bewusstsein: Bei den meisten Fantasyromanen spielt Magie eine große Rolle und wird meist als etwas, wenn schon nicht alltägliches, dann zumindest mögliches angesehen.

Eine sehr zentrale Rolle bei Tolkien spielen die Zauberer, allen voran Gandalf der Graue, der auf der Seite des Guten steht, und Saruman der Weiße, der von der Macht des Ringes verführt wurde. Sie werden geehrt oder gefürchtet, aber sie sind ein natürlicher Bestandteil dieser Welt.

- Stoffe und Figuren aus Mythen und Legenden: Die vielen Nacherzählungen der Artus-Sage sind ein gutes Beispiel hierfür.

Tolkien hat für seinen „Herrn der Ringe“ Elemente aus der Beowulf-Saga übernommen und auch die „Edda“ als Quelle benutzt.

- Die Suche des Helden: Der Held zieht in die Welt hinaus, meist, um eine bestimmte Aufgabe zu lösen.

Bei „Herr der Ringe“ ist es Frodo Beutlin, der Hobbit, der von seinem Onkel Bilbo einen Ring bekommt, den Sauron, der dunkle Herrscher, für sich haben will, da er den Ring einst geschmiedet hat. So zieht Frodo aus, um nach Mordor zu

---

<sup>3</sup>Petzold, Dieter: Einleitung

In: Fantasy in Film und Literatur, S. 8



gehen und den Ring in das Feuer des Schicksalsberges zu werfen, da dies der einzige Weg ist, ihn zu vernichten.

## 1.2 Eine kurze Entstehungsgeschichte<sup>4</sup>

Die Geschichte der Fantasy ist eigentlich die Geschichte der Autoren, da diese für das Entstehen des Genres Fantasy verantwortlich sind. Man kann anhand der einzelnen Autoren die Schritte nachvollziehen, die dazu notwendig waren um alle Elemente zusammenzubringen, die moderne Fantasy ausmacht.

Fantasy, wie wir sie heute kennen, begann Mitte / Ende des 19. Jahrhunderts ihr eigenes Genre zu bilden. Als den „Vater der Fantasy“ könnte man wohl **George MacDonald** bezeichnen. Schon 1858 schrieb er eine phantastische Geschichte, die im Gegensatz zu den Geschichten stand, die sonst in dieser Zeit geschrieben wurden. Damals war es nicht üblich einfach eine phantastische Geschichte zu schreiben, ohne die Moral sehr deutlich zu machen. Auch waren die anderen phantastischen Geschichten wohl eher pseudo-phantastische Geschichten, da die Autoren sie als Allegorien verstanden haben wollten. Bei MacDonalds Geschichte war das anders. Sie hieß „Phantastus. Ein Feenmärchen.“ (Phantastes, A Faerie Romance for Men and Women) und spielte in einer Welt, die näher an einer „sekundären“ Welt war, als die Hintergründe, die andere Autoren seiner Zeit erschufen. MacDonald kannte außerdem einen der wichtigsten unter den frühen Fantasyautoren: **William Morris**.

Er ist zwar vor allem als Grafiker bekannt, betätigte sich aber auch als Schriftsteller. Mit dem Roman „Das schimmernde Land“ (The Story of the Glittering Plain, or The Land of the Living Men) schrieb Morris 1890 seinen ersten Fantasyroman. „Die Quelle am Ende der Welt“ (The Well at the Worlds End) von 1896 ist das wichtigste von Morris Werken und mit über 1000 Seiten der längste Fantasyroman vor Tolkiens Trilogie. Er spielt in einer Welt die dem englischen Mittelalter sehr ähnlich ist, jedoch gibt es in dieser Welt kein Christentum, dafür aber Magie. Sein Roman ist einer der ersten, in dem Magie eine Rolle spielt, wobei Versatzstücke sowohl aus Märchen als auch nordischen Sagen zum Tragen kommen.

**Henry Rider Haggard** (1858-1925) ist ein weiterer Autor des 19. Jh., der großen Einfluss auf andere Schriftsteller hatte. Er wurde mit seinem dritten Roman „King Solomons Schatzkammer“ (King Solomon's Mines) 1885 berühmt, und als „Sie“ (She: A history of Adventure) genauso erfolgreich war, wurde er Vollzeit-Schriftsteller. Seine Geschichten sind oft über unbekannte Kulturen oder unbekannte Völker, die entdeckt werden. Er ist sozusagen der Ursprung aller „Indiana Jones“-Geschichten, bzw. aller Abenteuerromanen mit phantastischem Einschlag. Haggard war für viele Schriftsteller eine Quelle der Inspiration, unter anderem für Edgar Burroughs, dem Erfinder von Tarzan.

---

<sup>4</sup> Wiedergegeben in Anlehnung an:

<http://hem.fyristory.com/gumby/sf/eng/oktober/2a.html> und folgende Seiten

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts befassten sich immer mehr Autoren mit diesem Genre.

**Lord Dunsany** war ein sehr vielseitiger Mann, aber Berühmtheit erlangte er als Schriftsteller. Er schrieb ca. 70 Bücher in den verschiedensten Genres. Sein größter Beitrag zur Fantasy sind seine Bücher über das Königreich Pegana, die er ab 1905 schrieb: „Die Götter von Pegana“ (The Gods of Pegana) war das erste, in der er, wie der Titel schon sagt, über die Götter von Pegana schrieb; von der Schöpfung ihrer Welt bis zu ihrem Untergang. Pegana war sehr gründlich konstruiert und war unter den ersten sekundären Welten, die sorgfältig geplant waren.

Der amerikanische Schriftsteller **Robert Ervin Howard** begann mit 15 zu schreiben und konnte schon bald seine erste Geschichte publizieren. Er veröffentlichte ca. 160 Geschichten, aber erst 1932 schrieb er mit „Conan, der Barbar“ (Conan, the Barbarian) den Roman, mit dem er bekannt werden sollte. Howard hatte großen Einfluss auf die Fantasyunterart Sword&Sorcery, und ist einer der ältesten Autoren, deren Werke auch heute noch viel bekannt sind (was wohl aber auch am Bekanntheitsgrad der gleichnamigen Verfilmung mit Arnold Schwarzenegger lag).

1922 veröffentlichte der englische Autor **Eric Rucker Eddison** einen Roman mit dem Titel „Der Wurm Ouroboros“ (The Worm Ouroboros). Darin wurde ein Engländer in eine sekundäre Welt transportiert, der dort einen Konflikt zwischen zwei Nationen beobachtet. Der Kampf wird von einer Seite gewonnen, aber diese muss erkennen, dass ihr Leben ohne Konflikt sinnlos ist und bittet die Götter darum, weiter kämpfen zu dürfen und so beginnt die Geschichte wieder von vorne. Ouroboros ist die Schlange, die sich in den eigenen Schwanz beißt, ein Zeichen für Unendlichkeit. Dieses Buch ist neben J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“ für viele das bedeutendste Werk der Fantasy.

Anfang der 30er Jahre bildete sich ein informeller Klub in Oxford, dessen Mitglieder alle ehrgeizige Autoren waren. Sie waren durch ihr Interesse am Mittelalter, der Antike, Märchen und natürlich der Literatur vereint. Sie nannten sich selbst „Die Tintenkleckser“ (The Inklings). Die Mitglieder des Klubs wechselten, die bekanntesten waren jedoch C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien. Die Tintenkleckser waren vor allem zwischen 1939 und 1945 aktiv und verschwanden 1949 wieder von der Bildfläche.

**Clive Staples Lewis** wurde am 29. November 1898 in Belfast geboren. Er interessierte sich schon früh für Literatur und mit sechzehn Jahren entdeckte er die Fantasy. In seinem Schreiben wurde er von Morris, MacDonald und Haggard inspiriert. Er schrieb 1933 seinen ersten Fantasyroman, wurde aber erst 1950 mit seinen Kinderbüchern über Narnia bekannt. Er schrieb auch Romane für Erwachsene, die bekanntesten sind dabei die Trilogie über Ransom: „Jenseits des schweigenden Sterns“ (Out of the Silent Planet), 1938, „Perelandra“, 1943 und „Die böse Macht“ (That Hideous Strength), 1945, die eigentlich als Science-Fiction-Bücher anfangen und sich zu Fantasy entwickeln.

Ein weiteres Mitglied des Klubs war **JRR Tolkien**, der auch den größten Einfluss auf das Genre Fantasy hatte. John Ronald Reuel Tolkien wurde am 3. Januar 1892 in

Südafrika als Sohn englischer Emigranten geboren. Als er vier war, starb sein Vater und er kehrte mit seiner Familie nach England zurück, wo er auch bis zu seinem Lebensende blieb. Er interessierte sich sehr für Sprachen, vor allem die nordeuropäischen und erfand auch eigene Sprachen. Er wurde Professor für Angelsächsisch und später auch für Englisch. „Der kleine Hobbit, oder Hin und wieder zurück“ (The Hobbit, or There and Back again) von 1937 war sein erster Fantasyroman und war das Ergebnis langer, kreativer Arbeit. Er hatte schon 1914 begonnen, an den Mythen und Sprachen der sekundären Welt „Mittelerde“ zu arbeiten. 1955 kam dann „Der Herr der Ringe“ (The Lord of the Rings) heraus, das ursprünglich nur aus einem Band bestand. Aber die Verleger hatten Angst, ein „Märchen“ (damals gab es den Begriff Fantasy noch nicht) mit über 1000 Seiten zu publizieren und teilten es in drei Bücher auf. Tolkien hatte jetzt 40 Jahre damit verbracht, die Welt, in der seine Bücher spielten, zu bauen; die Geographie, Geschichte, Kreaturen, Sprachen und Mythologie. Viele der Dinge, die Tolkien erschuf, werden nur kurz erwähnt, oder tauchen in den Romanen überhaupt nicht auf. Das es sie überhaupt gibt, weiß man nur aus diversen Briefen, in denen er seine Arbeit kommentierte. Diese Arbeit ist sicher einzigartig, da kein anderer Autor so viel Zeit in die Erschaffung einer fiktiven Welt gesteckt hat. Diese Art von Welt, die Tolkien erschuf, ist ein Prototyp geworden, den andere Autoren auch benutzen.

Während der ersten fünf Jahre nach Erscheinen wurden ungefähr 25.000 Bücher der Trilogie verkauft. Tolkien war der Ansicht, Taschenbücher wären nicht das geeignete Format für „richtige“ Literatur und war deshalb strikt dagegen, dass die Trilogie in diesem Format verlegt wurde. Unglücklicherweise hatte er vergessen seine Bücher durch Copyright in den USA zu schützen, und das nutzte ein Verleger, um die Trilogie als Taschenbücher auf den Markt zu bringen, auch ohne Tolkiens Erlaubnis einzuholen. Tolkien hatte keine andere Wahl als einen Vertrag mit einem anderen Verleger zu unterzeichnen, und den Text soweit zu ändern, dass er sein Copyright zurückbekommen konnte und die neue Version als Taschenbücher zu veröffentlichen. Durch diese Taschenbuchversion konnte sich jetzt jeder die Trilogie leisten und dadurch wurde sie sehr populär. Als in den 60er Jahren die Hippie-Bewegung das Buch für sich entdeckte, wurde er von ihnen als Kultroman des Jahrzehnts angesehen. Um diese Zeit begannen die Leute, vom Fantasygenre Notiz zu nehmen und alte Klassiker, z.B. von E.R. Eddison, wurden als Taschenbücher neu aufgelegt. Da sie sich gut verkauften, wurden die Verleger mutiger und gaben auch jungen Autoren, die Fantasyliteratur schrieben, eine Chance.

Leider müssen sich diese immer an Tolkien messen lassen, da er einen neuen Maßstab für Fantasy gesetzt hat, den bis heute noch keiner übertroffen hat.

### 1.3 Definition Serien

Um etwas über Fantasy-Serien sagen zu können, muss man natürlich erst einmal festlegen, was Serien eigentlich sind. Unter den vielen Definitionen, welche die ver-

schiedenen Bibliothekslexika anbieten weist das Lexikon „Buch - Bibliothek - Neue Medien“ die umfassendste Definition auf:

„Unter einer Schriftenreihe (**Serie** oder Reihe) versteht man eine unbegrenzte Folge von im allgemeinen in unregelmäßigen Abständen erscheinenden Bänden oder Heften. Die Titel der einzelnen „Stücke“, die in der Regel von verschiedenen Verfassern stammen, heißen Stücktitel. Die Teile sind unter einem gemeinsamen Gesamttitel (Serien- oder Reihentitel) vereinigt.“<sup>5</sup>

Leider lässt sich aus dem darauffolgenden Absatz schließen, dass diese Definition ausschließlich für Sachbücher gemeint ist, und nicht einfach auf Belletristik übertragbar ist. Darum ist Serien in dem Sinne, wie der Begriff in dieser Diplomarbeit benutzt wird, eine eigene Definition erforderlich.

## 1.4 Erweiterte Definition von Serien für diese Diplomarbeit

Für diese Diplomarbeit werden im Folgenden als Serie bezeichnet:

- Alle Bücher von einem Autor, die in der gleichen sekundären Welt spielen (Bsp: alle Bücher Tolkiens, die in Mittelerde spielen: Der Herr der Ringe, Der kleine Hobbit, Das Silmarillion, etc.)
- Wenn die Bücher, die in der gleichen sekundären Welt spielen, offiziell als zwei Serien deklariert sind, werden sie trotzdem wie eine behandelt, wobei die offiziellen Serien (meist Saga oder Zyklus genannt) wie Trilogien behandelt werden. (Bsp: Belgariad-Saga und Malloreon-Saga von David Eddings, die als eine Serie behandelt werden, da sie beide auf der Welt Rivan spielen.)
- Alle Bücher, die einen Gesamttitel haben, egal ob sie von verschiedenen oder vom gleichen Autor geschrieben wurden (Bsp: Bücher zu Rollenspielen wie Das schwarze Auge.)

---

<sup>5</sup> Margarete Rehm: Lexikon Buch – Bibliothek – Neue Medien, S. 244

## 2 Probleme mit Fantasy-Serien

In diesem Abschnitt geht es um die Probleme, die für Bibliotheken auftreten können, die Fantasy-Serien im Bestand haben.

Dabei wird zuerst versucht, das jeweilige Problem in seiner ganzen Bandbreite und mit allen Aspekten darzustellen. Anschließend werden, wenn möglich, Lösungsvorschläge gemacht. Manchmal kann jedoch keine Lösung aufgezeigt werden, da das Problem nicht in der Bibliothek selber liegt. Aber es reicht oft schon, wenn man sich des Problems bewusst ist und den Benutzern klarmachen kann, dass man gern etwas dagegen tun würde, es aber außerhalb der eigenen Macht liegt.

### 2.1 Vollständigkeit

Ein Problem, auf das ich in Bibliotheken häufig gestoßen bin, ist das der mangelnden Vollständigkeit, sprich, die Serien waren nur sehr lückenhaft vorhanden. Nun ist das nicht immer tragisch, da man einige Serien auch problemlos in beliebiger Reihenfolge lesen kann, oder die Bücher sogar völlig unabhängig voneinander sind. Allerdings ist das nicht bei allen Serien so. Bei einem Großteil der Serien ist es sogar unabdingbar, dass sie entweder vollständig sind oder zumindest der Anfang lückenlos vorhanden ist, da sie eine fortlaufende Geschichte erzählen. Das wäre sonst so, als ob mitten in einem Buch plötzlich mehrere Kapitel fehlen würden.

Dieses Problem wird noch durch die Publizierpolitik deutscher Verlage erschwert. Ein Großteil der Fantasyliteratur heutzutage auf dem deutschen Markt kommt aus den USA (in Ausnahmen aus England), meist jedenfalls aus englischsprachigen Ländern. Durch die Übersetzung werden die Bücher in der Regel etwas umfangreicher, wodurch die Verleger einen Vorwand haben, diese in zwei oder sogar noch mehr Bücher zu unterteilen. Außerdem gibt es im Deutschen kaum Fantasy in gebundenen Büchern, sondern fast nur in Form von Taschenbüchern. Und da ein gebundenes Buch um einiges dicker sein kann als ein Taschenbuch, werden die gebundenen Bücher auf zwei oder mehr Taschenbücher aufgeteilt. Folglich kann es vorkommen, dass man nur einen Teil eines ursprünglichen Buches hat, wenn man einen Band dazwischen vergisst.

Außerdem sind die meisten Serien so konzipiert, dass die Bände aufeinander aufbauen, so dass, selbst wenn es verschiedene Bücher sind, oft ein wichtiger Teil fehlt, wenn man nicht alle Bände hat.

Das Problem der mangelnden Lückenlosigkeit tritt vermutlich weniger bei der ursprünglichen Anschaffung auf, sondern wahrscheinlich eher, wenn einzelne Bände ausgesondert werden (z.B. weil sie beschädigt sind). Da sich die Bibliothek nicht im Klaren ist, dass es Teil eines ganzen ist, werden die Bände nicht nachbestellt und es entstehen Lücken. So kann es vorkommen, dass plötzlich Band 1, 4 und 5 im Bestand sind, die übrigen jedoch fehlen. Natürlich gehen dann die Ausleihen (zumindest von

Band 4 und 5) zurück, weil man nur mit Band 1 nicht viel anfangen kann und bei Band 4 und 5 nicht mehr mitkommt. Der Benutzer fühlt sich dann von der Bibliothek nicht ernst genommen.

Bei diesem Problem liegt die Lösung vor allem darin, sich dieses Teufelskreises bewusst zu werden: Es werden Bände ausgesondert, aber nicht nachbestellt, also hat die Serie Lücken. Folglich werden nur noch die ersten Bände ausgeliehen, bis dahin, wo die erste Lücke ist, was bedeutet, dass die Ausleihen zurück gehen. Die Bibliothek sieht die zurückgehende Ausleihe und nimmt an, dass kein Interesse besteht und sondert noch mehr Bände aus. Und so geht das immer weiter.

Wenn man nicht aufpasst, hat man irgendwann gar keinen Fantasy-Bestand mehr und wahrscheinlich auch ein paar zufriedene Kunden weniger.

## 2.2 Titelbilder

Ein weit verbreitetes Vorurteil über Fantasy ist, dass es sowieso nur um muskelbepackte Ritter, Barbaren, etc. geht, die das hilflose Töchterchen des Königs, Häuptlings, usw. retten. Das kommt wohl daher, dass zumindest in der Anfangszeit auf dem Cover der Bücher meistens muskelbepackte Männer mit sehr leichtbekleideten Frauen zu ihren Füßen zu sehen waren. Das hat sich zum Glück geändert.

Leider ist das Problem dadurch nur ein anderes geworden. Im englischen Sprachraum ist es üblich, die Titelbilder für die Bücher extra bei einem Künstler in Auftrag zu geben, der auch Informationen über den Inhalt bekommt und so das Cover gestalten kann. In Deutschland ist das nicht der Fall. Man muss zugeben, dass viele Verlage einfach das englische Cover übernehmen, was ja auch in Ordnung geht. Aber leider machen das nicht alle so. Stattdessen nehmen sie Cover von irgendwelchen anderen Fantasytiteln, die meistens überhaupt nichts mit dem Inhalt des Buches zu tun haben. Es gibt natürlich Leser, die das Titelbild des englischen Buches kennen. Wenn sie dieses Titelbild auf einem deutschen Buch sehen, denken sie natürlich es wäre die Übersetzung und müssen dann meistens eine herbe Enttäuschung in Kauf nehmen.

Dagegen kann die Bibliothek natürlich nichts machen, aber zumindest sollte man sich über dieses Problem im Klaren sein, damit man nicht durcheinanderkommt, wenn jemand nach einem Buch fragt und nur weiß, wie das Titelbild aussah. Selbst wenn man also ein Buch mit diesem Cover hat, heißt das noch lange nicht, dass es auch das Buch ist, das der Benutzer gerne hätte.

## 2.3 Reihenfolge

Ein Problem, mit dem möglicherweise das Auskunftspersonal konfrontiert werden kann, ist das der Reihenfolge innerhalb einer Serie. Bei manchen Serien ist es nämlich in keiner Weise gekennzeichnet, in welcher Reihenfolge die Bände gelesen werden sollten, obwohl es bei manchen Serien wichtig ist. Und was kann da die Bibliothekarin an der Auskunft machen? In diesem Fall gibt es mehrere Lösungen:

- Man schaut vorne in den Büchern nach. Manchmal ist auf der ersten Seite nach dem Titelblatt eine Auflistung der Bände der Serie in der Reihenfolge der Publikation.
- Hinten in den Büchern sind meist noch Anzeigen des Verlags, oft auch für anderen Bände dieser Serie. So kann man manchmal herausfinden, in welche Reihenfolge sie gehören.
- Ein anderer Weg ist es, auf die Ressourcen des Internets zurückzugreifen, wenn man einen Auskunftspunkt mit Internetanschluss hat. Da die meisten Serien Fan-Seiten haben, reicht es oft den Seriennamen in eine Suchmaschine (z.B. Google) einzugeben, um eine Auflistung der Bände in der richtigen Reihenfolge zu finden.
- Die letzte und manchmal auch einzige Möglichkeit besteht darin, einfach nach dem Publikationsjahr zu gehen: Der älteste Band ist meist auch der erste.

## 2.4 Literaturverfilmungen

Eigentlich ist das kein „Problem“ in eigentlichen Sinne, sondern mehr eine Überlegung, was durch den aktuellen Fantasyfilmboom auf die Bibliotheken zukommen könnte. So können durch die Filme Kunden in die Bibliothek kommen, die sich jetzt für die Bücher interessieren oder auch umgekehrt. Es ist jeder Bibliothek zu empfehlen Videos und/oder DVDs zur Ausleihe anzubieten, da sie erstens sehr gute Ausleihzahlen bringen, und zweitens auch einen anderen Kundekreis in die Bibliothek bringen.

Als Beispiel werden die zwei aktuellen Verfilmungen „Harry Potter und der Stein der Weisen“ und „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“ unter die Lupe genommen. Dazu werden erst allgemeine Informationen zu den Verfilmungen gegeben, und inwiefern man sie als typische Hollywoodverfilmungen sehen kann. Es folgt ein theoretischer Teil zu Literaturverfilmungen und im Anschluss wird versucht, die Filme in die richtigen Aspekte der Literaturverfilmung einzuordnen.

Der Fantasymarkt im Allgemeinen bekam Ende der 90er Jahre durch „Harry Potter“ einen gewaltigen Schub. Fantasy war plötzlich in aller Munde. Und aus dem Erfolg des Buches folgte die Verfilmung. Allerdings ist es wohl eher Zufall, dass „Der Herr der Ringe“ fast gleichzeitig ins Kino kam, da die Dreharbeiten dieser Verfilmung früher stattgefunden haben. Tatsache ist, dass bei der Verfilmung von „Der Herr der Ringe“ schon 1997 die Vorbereitungen begannen, und im Oktober 1999 dann die Dreharbeiten. Zwar wurden die Filmrechte vom ersten Band von „Harry Potter“ schon 1998 von Warner Bros. gekauft, aber die Dreharbeiten selbst fingen erst im Oktober 2000 an, also ein ganzes Jahr später.

„Harry Potter“ ist eigentlich auf den ersten Blick eine typische Hollywoodverfilmung, allerdings hatte die Autorin Joanne K. Rowling großen Einfluss auf das Drehbuch und die Auswahl der Schauspieler. So hat sie durchgesetzt, dass die Hauptrollen von britischen Schauspielern besetzt wurden, wobei ihr ein britischer Harry Potter am wichtig-

sten war. Anfangs gab es Gerüchte, Steven Spielberg würde die Dreharbeiten übernehmen und er wolle unbedingt Haley Joel Osment (bekannt aus „The Sixth Sense“) als Harry Potter, der aber Amerikaner ist. Das hat bei den Fans des Buches zu Protesten geführt. Schließlich hat die Rolle der noch ziemlich unbekannte Daniel Radcliffe bekommen und Chris Columbus (Kevin allein zu Haus) wurde als Regisseur verpflichtet. Auch wurde in England gedreht, so dass die Amerikanisierung sich in Grenzen hält und man den englischen Ursprung der Vorlage noch deutlich bemerkt.

Auch „Der Herr der Ringe“ ist keine typische Hollywood-Verfilmung. Der Regisseur Peter Jackson stammt aus Neuseeland und da dort eine gute Kulisse gefunden wurde, wurde auch dort gedreht. Allerdings war es sehr schwer eine Produktionsfirma zu finden, die bereit war, das Risiko dieser Verfilmung einzugehen, da Jackson drei Filme drehen wollte und nicht nur einen. Er war der Ansicht, dass der Stoff von „Der Herr der Ringe“ nicht auf einen Film gekürzt werden sollte und wollte für jeden der drei Bände einen Film machen. Er wandte sich zunächst an MIRAMAX FILMS, die aber keine drei Teile produzieren wollten. Es kam noch hinzu, dass Miramax eine Tochterfirma von Disney ist, und Tolkien testamentarisch verboten hat, dass Disney Einfluss auf seine Werke hat. Jackson fand aber in New Line Cinema eine neue Produktionsfirma, die Miramax die Rechte abkaufte. New Line ging damit natürlich ein großes Risiko ein, da sie noch die einen so teuren Film produziert hatten. Außerdem hatte Jackson noch nie einen Big-Budget-Hit gelandet. Allerdings haben sich die Filme jetzt schon als eine Goldgrube für New Line erwiesen, da allein der erste Teil „Die Gefährten“ die Produktionskosten für alle drei Filme eingespielt hat, wobei die Einnahmen durch Video und DVD noch gar nicht mitgerechnet sind.

Bevor man die Filme einordnen kann, braucht man ein wenig Theorie zu Literaturverfilmungen:

Literaturverfilmungen definieren sich vor allem dadurch, wie dicht sie an der Vorlage bzw., wie „werkgetreu“ sie sind. Dabei sind vor allem drei Adaptionenformen wichtig:<sup>6</sup>

1. Adaption als Aneignung von literarischem Rohstoff: Damit sind Filme gemeint, die nur einzelne „Motive“ der Bücher verwenden und im Film verarbeiten; der fertige Film hat aber mit dem Buch oft überhaupt nichts oder zumindest nicht mehr viel zu tun.
2. Adaption als Illustration: Dabei wird die Buchvorlage möglichst werkgetreu und Eins-zu-eins übernommen, wobei häufig übersehen wird, dass Buch und Film zwei sehr verschiedene Medien sind. Durch diesen Verzicht von medienspezifischen Transformationsleistungen wirken diese Filme oft sehr konventionell und langweilig.

---

<sup>6</sup> Der folgende Abschnitt sinngemäß aus: Gast, Wolfgang: Grundbuch - Einführung in Begriffe und Methoden der Filmanalyse, S.47ff



3. Adaption als Transformation: Bei dieser Adaption wird das literarische Werk „transformiert“, d.h. der Stoff wird für das neue Medium (in diesem Fall der Film) umgewandelt:

„Transformation soll heißen, dass nicht nur die Inhaltsebene ins Bild übertragen wird, dass vielmehr die Form-Inhalts-Beziehung der Vorlage, ihr Zeichen- und Textsystem, ihr Sinn und ihre spezifische Wirkungsweise erfasst werden und dass im anderen Medium, in der anderen Kunst und der anderen Gattung aus einem anderen Zeichenmaterial ein neues, aber möglichst analoges Werk entsteht. Diese Analogie erfordert nicht, dass der Dialog wörtlich genommen wird, im Gegenteil: Sie kann erfordern, dass er geändert wird, um gerade dadurch im Kontext des Films eine analoge Funktion auszuüben.“<sup>7</sup>

Man unterscheidet dabei zwei Akzentuierungen:

- Die interpretierende *Transformation*, wobei der Akzent vor allem auf der Transformation der literarischen Vorlage in das filmische Zeichensystem liegt.
- Die *interpretierende* Transformation, wobei der Akzent vor allem auf der persönlichen Interpretation des Stoffes liegt, was dem Zuschauer auch klargemacht wird.

Wenn man jetzt versucht, die beiden Filme ungefähr einzuordnen, würde ich bei „Harry Potter“ sagen, dass es eine Adaption als Illustration ist, da sich der Film sehr nah am Buch hält, und nur wenige Szenen aus dem Buch aus Zeitgründen der Schere zum Opfer gefallen sind. Das bedeutet jetzt aber nicht automatisch, dass „Harry Potter“ langweilig ist, sondern nur, dass er für Kenner des Buches wenig Überraschungen bietet. Allerdings liegt die Stärke dieses Films gerade darin, die Bilder zum Buch zu liefern, da das die Zuschauer erwarten.

„Herr der Ringe“ fällt wohl am ehesten unter die interpretierende Transformation, da „Peter Jackson [...] vor und während der Dreharbeiten immer wieder betont [hat], dass es sich bei seinem Film nicht um eine Eins-zu-eins-Umsetzung der Geschichte, sondern um seine ganz eigene Interpretation der Ereignisse handele.“<sup>8</sup> Dabei ist schwer zu sagen, ob der Akzent jetzt eher auf der Transformation oder der Interpretation liegt, da Jackson zwar sagt, dass es seine Interpretation ist, dies aber im Film nicht unbedingt deutlich gemacht wird. Die Handlung weicht folglich auch zum Teil stark vom Buch ab, da sie sehr gestrafft wurde, und sogar mehrere Kapitel einfach wegfielen. Da im ersten

---

<sup>7</sup> Kreuzer, Helmut: Medienwissenschaftliche Überlegungen zur Umsetzung fiktionaler Literatur. Motive und Arten der filmischen Adaption.

In: Schaefer, E. (Hrsg.): Medien und Deutschunterricht. Vorträge des Germanistentages Saarbrücken 1980, S.37

<sup>8</sup> [http://www.imkino.de/film.cfm?film\\_id=1428](http://www.imkino.de/film.cfm?film_id=1428)

Buch die Handlung aber größtenteils darin besteht, irgendwo herumzuwandern, war es nötig, die Höhepunkte herauszuarbeiten und etwas Spannung hineinzubringen.

Durch die unterschiedlich Umsetzung der beiden Bücher haben die Zuschauer des Films vielleicht eine falsche Vorstellung von den Büchern. Bei „Harry Potter“ sind sie vielleicht enttäuscht, dass das Buch nichts neues mehr erzählt, oder sie können beim Lesen den Film noch einmal nacherleben. Bei „Herr der Ringe“ können sie im Buch eine ganz neue Welt entdecken, oder sie ärgern sich über die Langatmigkeit. Es ist auf jeden Fall für die/den Bibliothekar/in von Vorteil, wenn sie/er zumindest ein wenig über die Art der Verfilmung Bescheid weiß, damit sie/er die richtige Auskunft geben kann, wenn ein Benutzer ein Buch zum Film lesen will.

Wenn das Buch nach dem Film geschrieben wurde, wie z.B. bei Titanic, ändert das den Sachverhalt. Bei diesen Büchern kann man eine genaue Nacherzählung des Films erwarten, da diese Bücher zu dem Zweck geschrieben werden, den Leser den Film noch einmal nacherleben zu lassen.

## 2.5 Fantasy als Flucht?

Als ein Grund, warum Fantasy bei vielen Menschen so schlecht angesehen ist, gilt der Umstand, dass es von diesen als Flucht aus der Realität, als Eskapismus, gesehen wird. Fantasyleser sind für sie Leute, die mit der Wirklichkeit nicht zurechtkommen und sich deshalb in eine Phantasiewelt flüchten.

Hierzu sollte man zuerst den Begriff „Eskapismus“ definieren:

„**Eskapismus** [engl.], Fluchthaltung, Ausbruchshaltung, die bewusste oder unbewusste Verweigerung gesellschaftlich allg. anerkannter Zielsetzungen u. Handlungsvorstellungen.“<sup>9</sup>

Eskapismus bedeutet auch, dass „diese Art Literatur [...] ein ganz bestimmtes Bedürfnis [befriedigt], nämlich nach dem Vergessen des Alltags, der Sorgen und Nöte - und sei es nur für die Dauer des Lesestoffes.“<sup>10</sup>

Oder mit Tolkiens eigenen Worten: „Warum sollte man einen Mann verachten, der sich im Gefängnis befindet und Versuche unternimmt, sich zu befreien und nach Hause zu gelangen? Oder der, wenn ihm das nicht möglich ist, an andere Themen denkt und über andere Themen spricht als nur über Gefängnisse und Kerkermauern?“<sup>11</sup>

Nun kann man das negativ sehen, und diesen Leuten bescheinigen, dass sie einfach mit der Realität nicht zurechtkommen. Tatsache ist, dass es bei jedem Hobby einige Menschen gibt, für die dieses Hobby wichtiger ist als alles andere. Allerdings sind da die Fantasyleser nicht wirklich allein: man denke nur an rabiate Fußballfans, die, wenn

---

<sup>9</sup> Bertelsmann Universal Lexikon, Band 5: Dri - Fet, S. 245

<sup>10</sup> <http://www.deutsche-sf.de/sxe/sx093/9308a.html>

<sup>11</sup> Feige, Marcel: Der Klassiker der modernen Fantasy: Tolkiens „Der Herr der Ringe“  
<http://www.phantastik.de/buch/tolkien/tolkien.htm>

ihre Mannschaft verliert, bereit sind, dafür anderen Fans den Schädel einzuschlagen. Deswegen hat aber das Fußballspiel an sich noch keinen schlechten Ruf. Und die Wahrscheinlichkeit, auf einen Fantasyfan zu treffen, der nur noch in seiner Phantasiewelt lebt, ist sehr viel geringer, als auf einen Hooligan zu treffen. Auch in der Bibliothek wird man diesen Personen wohl eher selten begegnen, und selbst wenn, sind sie im Gegensatz zu den Hooligans meist harmlos.

Auch darf man nicht immer von Äußerlichkeiten ausgehen: Nicht jeder, der außerhalb von Fasching oder Halloween in Kostümen herumläuft, ist automatisch geistig beeinträchtigt. Es könnte auch ein Live-Rollenspieler sein, der seinen Charakter eben nicht am Tisch und mit Papier und Würfeln, sondern in der freien Natur mit Gewandung<sup>12</sup> ausspielt. Oder es kann ein Mitglied eines Vereins sein, die das Mittelalter (oder die Bronzezeit, die Wikinger, etc.) rekonstruieren. Diese Leute haben meist auch ganz normale Berufe und brauchen diese auch, da diese Hobbys nicht billig sind.<sup>13</sup>

## 2.6 Fantasy als Interessenkreis

Da Fantasy inzwischen von vielen als eigenständiges Genre anerkannt wird, ist die logische Folge, dass man es in der Bibliothek auch als eigenen Interessenkreis (IK) aufstellt, d.h. alle Bücher zu einem Thema werden unter diesem Thema als Oberbegriff eingestellt. Viele Bibliotheken machen das auch schon, allerdings nicht alle, was für die Benutzer ein erhebliches Hindernis im Auffinden der für sie interessanten Literatur ist. Auch stellen nicht alle das gleiche in diesen IK. Die Frage ist natürlich auch, ob es sich überhaupt lohnt, einen eigenen IK für Fantasy zusammenzustellen. Besitzt die Bibliothek genügend Fantasybücher? Wenn nicht, will sie so viele anschaffen, dass es sich dann lohnt? Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Bibliotheken mit IKs im Allgemeinen und dem IK Fantasy im Besonderen umgehen können:

- Wenn genügend Bücher vorhanden sind, lohnt es sich auf jeden Fall, einen eigenen IK Fantasy zu machen, da dieses Genre zur Zeit sehr gefragt ist.
- Wenn man nicht so viele Fantasybücher hat, kann man sich überlegen, ob man den IK als Fantasy/SF klassifizieren will und die SF-Bücher dazu stellt.
- Es kommt auch vor, dass zwar die Fantasy- und SF-Bücher in ein Regal gestellt wurden, der IK aber nur mit SF bezeichnet wurde, was leicht zu Verwirrung führen kann.

---

<sup>12</sup> So werden beim Live-Rollenspiel die Kostüme genannt.

<sup>13</sup> Für eine vollständige Gewandung (ohne Waffen) muss man mit ca. 500-600 € rechnen. Und das ist noch die untere Preisklasse.

## 3 Fantasy-Serien

Nachdem jetzt festgelegt ist, was unter den Begriffen Fantasy und Serien zu verstehen ist, ist wohl kaum eine eigene Definition für den Begriff Fantasy-Serien vonnöten. Allerdings gibt es sehr viele verschiedenen Formen, die Fantasy-Serien annehmen können, die im Folgenden erläutert werden. Dabei wird nach verschiedenen Kriterien unterteilt wie Anzahl der Autoren, Arten der Fantasy, etc. wobei die Möglichkeiten innerhalb der Kriterien ausgeschöpft werden. Anschließend werden Beispiele für diese Möglichkeiten genannt und Empfehlungen bzw. Nicht-Empfehlungen ausgesprochen. Dabei wird bei den Empfehlungen immer nach dem gleichen Schema vorgegangen: Als Überschrift der Name der Serie und des Autors oder Herausgebers, darunter werden formale Angaben gemacht (wie viel Bände, wie aufgeteilt, etc.), warum diese Serie als Beispiel für dieses Kriterium genannt wird (sofern nicht selbsterklärend) und welche Kriterien sie noch erfüllt. Anschließend kommt eine kurze Zusammenfassung des Inhalts und eine Besprechung der Serie als Ganzes. Bei verschiedenen Autoren werden auch einzelne Titel besprochen. Schließlich werden noch die Bände aufgezählt. Darunter stehen dann noch die Titelbilder<sup>14</sup> einiger Bände zur Veranschaulichung.

### 3.1 Anzahl der Autoren einer Serie

Ein wichtiges Kriterium ist es, wie viele Autoren an einer Serie schreiben: Je mehr es sind, desto unterschiedlicher ist auch die Qualität der Werke, jedoch müssen auch die Werke ein und desselben Autors nicht unbedingt empfehlenswert sein.

#### 3.1.1 Serien, bei denen ein Autor/Autorenduo die gesamte Serie geschrieben hat

##### **Xanth** von Piers Anthony

Hierbei handelt es sich um eine richtige Endlosserie, die inzwischen im Deutschen 22 und im Englischen 26 Bände hat, und der Autor wird sie wohl auch noch einige Zeit fortführen, da sich diese Bücher sehr gut verkaufen. Diese Serie ist ein gutes Beispiel für humoristische Fantasy, da in ihr viele Sachen einfach auf den Kopf gestellt werden, so ist z.B. ein Hund für die Bewohner von Xanth ein seltsames Fabeltier, während ein Pegasus etwas ganz Normales ist.

Xanth ist sowohl der Name der Serie, als auch der Name der Welt, in der sie spielt. Es ist eine extrem magische Welt, in der jeder Bewohner entweder magisch *ist* (z.B. Mischkreaturen wie Zentauren oder Greifen) oder ein magisches Talent besitzt. Der

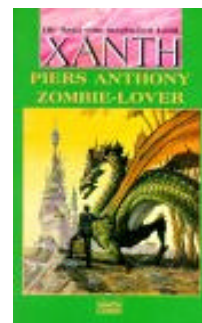
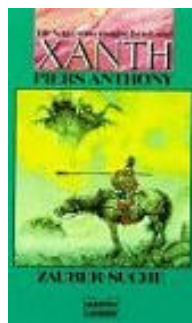
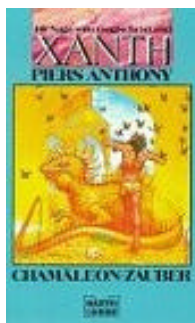
---

<sup>14</sup> Die Titelbilder wurden alle bei <http://www.amazon.de> gefunden

erste Band beginnt damit, dass die Hauptperson Bink ihr magisches Talent nicht herausfinden kann, und auf der Suche danach quer durch Xanth reist. Bink spielt auch noch in den folgenden Bänden eine Rolle, aber meist nur als Nebencharakter, während die Hauptrolle mit fast jedem Band wechselt. Die Hauptpersonen sind eigentlich immer schon vorher bekannt, da sie als Nebencharakter in vorhergehenden Bänden eine Rolle gespielt haben.

Die Bücher leben vom Wortwitz des Autors, der viele Beschreibungen wortwörtlich nimmt und dadurch eine aberwitzige Umgebung schafft. Allerdings werden diese Witze im Laufe der Bücher immer flacher und bemühter, so dass man nur die ersten fünf oder sechs Bände uneingeschränkt empfehlen kann. Es ist anzumerken, dass es nicht zwingend erforderlich ist, die Bände in der richtigen Reihenfolge zu lesen, aber es ist trotzdem empfehlenswert, da man sonst leicht den Überblick verliert.

Folgende Bände sind Bestandteil dieser Serie: Bd. 1: Chamäleon-Zauber (A Spell for Chameleon), Bd. 2: Zauber-Suche (The Source of Magic), Bd. 3: Zauber-Schloß (Castle Roogna), Bd. 4: Zentrauren-Fahrt (Centaur-Isle), Bd. 5: Elfen-Jagd (Ogre, Ogre), Bd. 6: Nacht-Mähre (Night Mare), Bd. 7: Drachen-Mädchen (Dragon on a Pedestal), Bd. 8: Ritter-Geist (Crewel Lye: A Caustic Yorn), Bd. 9: Turm-Fräulein (Golem in the Gears), Bd. 10: Helden-Maus (Vale of the Vole), Bd. 11: Himmels-Taler (Heaven Cent), Bd. 12: Welten-Reise (The Man from Mundania), Bd. 13: Mond-Elfe (Question Quest), Bd. 14: Höllen-Mädchen (Isle of View), Bd. 15: Meeres-Braut (The Color of Her Panties), Bd. 16: Dämonen-Spiele (Demons Don't Dream), Bd. 17: Harpyien-Träume (Harpy Theme), Bd. 18: Wasser-Speier (Geis of Gargoyle), Bd. 19: Vogel-Scheuche (Roc and a Hard Place), Bd. 20: Wechsel-Wind (Yon Ill Wind), Bd. 21: Wald-Schrat (Faun and Games), Bd. 22: Zombie-Lover (Zombie Lover)



### **Amber** von Roger Zelazny

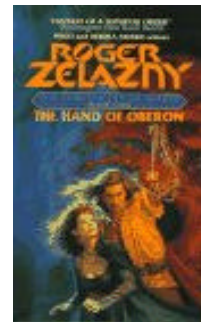
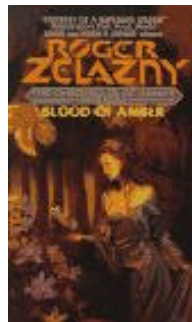
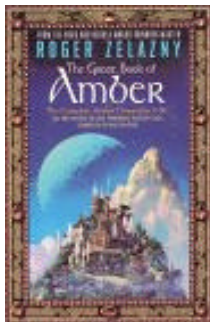
Diese Serie war ursprünglich auf fünf Bände angelegt, wurde aber wegen ihrer großen Beliebtheit auf zehn Bände aufgestockt. Damit ist diese Serie aber auch abgeschlossen und es werden keine weiteren Bände mehr folgen.

Die Geschichte dreht sich um Corwin, der eines Tages in einem Krankenhaus aufwacht und nicht weiß, wer er ist. Er merkt sehr schnell, dass er dort gefangengehalten wird und flieht. Da er aus seiner Krankenakte herausgefunden hat, dass er eine Schwester hat, geht er zu ihr, und tut so, als wüsste er über alles Bescheid und kann

so das Geheimnis seiner Herkunft lüften. Es stellt sich heraus, dass er ein Prinz von Amber ist, einer Parallelwelt, von der alle anderen Welten nur Schatten sind, und obendrein noch der Thronerbe. Leider sitzt jetzt sein Bruder Eric auf dem Thron in Amber und versucht den Rivalen Corwin aus dem Weg zu räumen, weshalb er es so eingefädelt hatte, dass Corwin auf der Erde ohne Erinnerung gestrandet ist. Also muss Corwin nicht nur herausfinden, wer genau er ist, sondern auch, welche seiner Geschwister (er hat mehrere Brüder und Schwestern) auf seiner Seite stehen oder zumindest Eric mehr hassen als ihn.

Diese Bücher leben vor allem von den Intrigen, die die Geschwister gegeneinander spinnen, und man merkt genau, dass keiner dem anderen über den Weg traut.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Corwin von Amber (Nine Princes of Amber), Bd. 2: Die Gewehre von Avalon (The Guns of Avalon), Bd. 3: Im Zeichen des Einhorns (Sign of the Unicorn), Bd. 4: Die Hand Oberons (The Hand of Oberon), Bd. 5: Die Burgen des Chaos (The Courts of Chaos), Bd. 6: Die Trümpfe des Jüngsten (Trumps of Doom), Bd. 7: Das Blut von Amber (Blood of Amber), Bd. 8: Zeichen des Chaos (Sign of Chaos), Bd. 9: Ritter der Schatten (Knight of Shadow), Bd. 10: Prinz des Chaos (Prince of Chaos)



### 3.1.2 Serien mit einem Autor oder Autorenduo, die später von anderen Autoren fortgeführt wurden

**Drachenlanze-Saga** von Margaret Weis und Tracy Hickman:

Die Drachenlanze-Saga ist eine großangelegte Buchserie, die meist aus in sich abgeschlossenen Trilogien à sechs Bänden besteht. Trilogien deshalb, da es zwar im Deutschen sechs Bände sind, im Original waren es aber nur drei, die bei der Übersetzung aufgeteilt wurden. Nur die ersten zwei Trilogien *Die Chronik der Drachenlanze* und *Die Legenden der Drachenlanze* sind von Margaret Weis und Tracy Hickman. Die späteren Trilogien wurden von verschiedenen anderen Autoren fortgeführt und sind eher der Vollständigkeit halber anzuschaffen, da sie sich oft mit Hintergrundgeschichten der Hauptcharaktere der ersten zwei Trilogien beschäftigen.

Es geht darin um eine zusammengewürfelte Gruppe von Leuten verschiedener Rassen (Menschen, Zwerge, Elfen), die zusammen gegen einen übermächtigen Feind antreten müssen. Die Gruppe ist entweder durch Freundschaft oder Verwandtschaft miteinander

der verbunden. Hauptpersonen, vor allem in späteren Trilogien sind vor allem zwei Zwillingbrüder: Caramon, ein etwas tumber aber starker Krieger und Raistlin, ein schwächerer, aber gerissener und zwielichtiger Magier.

Man kann die Trilogien unabhängig von einander lesen, sollte die Bände aber innerhalb der Trilogie nicht auseinanderreißen, da grundsätzlich aus einem englischen zwei deutsche Bücher gemacht wurden. Bei Anschaffung wäre anzuraten, mit der Trilogie *Die Chronik der Drachenlanze* anzufangen, die aus folgenden Bänden besteht: Bd. 1: Drachenzwielicht (Dragons of Autumn Twilight, Teil 1), Bd. 2: Drachenjäger (Dragons of Autumn Twilight, Teil 2), Bd. 3: Drachenwinter (Dragons of Winter Night, Teil 1), Bd. 4: Drachenzauber (Dragons of Winter Night, Teil 2), Bd. 5: Drachenkrieg (Dragons of Spring Dawning, Teil 1), Bd. 6: Drachendämmerung (Dragons of Spring Dawning, Teil 2)

Empfehlenswert ist auch *Die Legende der Drachenlanze*: Bd. 1: Die Brüder (Time of the Twins, Teil 1), Bd. 2: Die Stadt der Göttin (Time of the Twins, Teil 2), Bd. 3: Der Krieg der Brüder (War of the Twins, Teil 1), Bd. 4: Die Königin der Finsternis (War of the Twins, Teil 2), Bd. 5: Der Hammer der Götter (Test of the Twins, Teil 1), Bd. 6: Caramons Rückkehr (Test of the Twins, Teil 2)



### 3.1.3 Serien mit ständig wechselnden Autoren, wobei auch manche mehrere Bücher/Trilogien schreiben

#### Das schwarze Auge

Das schwarze Auge (DSA) ist eine begleitende Buchserie zu einem Rollenspiel. Nun stellt sich natürlich die Frage, was ein Rollenspiel ist. Man kann es so definieren:

„...ein Spiel für eine beliebige Anzahl<sup>15</sup> Menschen, die nichts anderes als Stifte, Papier, Würfel und ihre Vorstellungskraft benutzen, um andere Personen mit anderen (und meistens aufregenderen) Leben darzustellen. Diese leben in einer von einem Spieler, den man den Erzähler oder (öfter) den Spielleiter nennt, geschaffenen Welt. Als Basis wird nur die Vorstellungskraft benötigt, die Blätter dienen als Erin-

<sup>15</sup> „...eine beliebige Anzahl...“ ist nicht ganz richtig, da es, wie bei fast allen Spielen, ab einer zu großen Anzahl von Personen zu unübersichtlich wird. 3-6 Personen + ein Spielleiter sind der Normal- und Idealfall.

nerungsstütze, während die Würfel lediglich den Zweck haben, den Zufall zu simulieren.“<sup>16</sup>

Diese Definition ist sehr abstrakt, weshalb ich versuchen möchte, noch eine Erklärung zu geben, die allgemein verständlicher sein müsste:

Wer hat sich, beim Lesen eines Buches oder Schauen eines Films, nicht auch schon mal vorgestellt, er wäre die Hauptperson. Wäre es nicht schön, wenn man eingreifen könnte, wenn diese Hauptperson mal wieder etwas Dummes anstellt? Und genau dieses „Was wäre wenn...?“ ist der Ansatz des Rollenspiels. Wie der Name schon sagt, *spielt* man eine *Rolle*. Und anders als im Buch oder Film, kann man selber bestimmen was passiert. Allerdings muss man sich dabei auch an gewisse Regeln halten, da das ganze sonst zu einem „Räuber und Gendarme“-Spiel von Kindern degeneriert, bei dem es dann zu einer Streiterei ausartet, wer jetzt recht hat. Für die Einhaltung dieser Regeln ist der Spielleiter zuständig, der auch gleichzeitig derjenige ist, der die Rahmenhandlung bestimmt. Im Endeffekt sieht das so aus, dass der Spielleiter den Spielern erzählt wo sie sich befinden, welche anderen Personen sich in ihrer Umgebung aufhalten, und auch die Rollen der Leute übernimmt, die mit ihnen interagieren. Und die Spieler müssen auf diesen Hintergrund reagieren.

Rollenspiel hat sich aus dem Fantasygenre entwickelt, ist aber nicht darauf beschränkt. Es gibt welche für SF, Krimis, Thriller, Horror und vieles mehr. Da es aber nicht einfach ist solche Geschichten und vor allem die Regeln zu erfinden, gibt es dazu Hilfsmaterialien: Regelwerke, Hintergrundmaterialien, etc. jeweils zu den verschiedenen Welten, in denen die Geschichten spielen.

Das bedeutet auch, dass durch das Rollenspiel die sekundäre Welt schon vorgegeben ist, was es leichter macht, mehrere verschiedene Autoren in dieser Welt schreiben zu lassen.

Die DSA-Serie ist sehr umfangreich, da durch die verschiedenen Autoren fast jeden Monat ein neuer Band herauskommt; bisher sind bereits 68 erschienen. Leider ist die Qualität nicht wirklich konstant und zum Teil sind die einzelnen Bände nicht sehr gut. Allerdings gibt es darunter auch sehr empfehlenswerte Autoren:

- Ulrich Kiesow: Seine Romane sind sehr stark vom Flair der Welt von DSA gezeichnet, was nicht verwunderlich ist, da er einer der ursprünglichen Erfinder dieser Welt ist. Leider ist er vor wenigen Jahren verstorben, kurz nachdem er sein letztes Werk „Das zerbrochene Rad“ vollendet hat:  
Bd. 1: Der Scharlatan, Bd. 18: Die Gabe der Amazonen, Bd. 56: Das zerbrochene Rad: Dämmerung, Bd. 57: Das zerbrochene Rad: Nacht
- Ina Kramer: Die Lebensgefährtin von Ulrich Kiesow, die auch sehr viel am Rollenspiel mitgearbeitet hat. Ihre Romane sind vor allem wegen der guten

---

<sup>16</sup> <http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/3003/d.definition.html> Auf dieser Seite findet man auch noch eine ausführlichere Definition von Rollenspiel.



Charakterisierung der Protagonisten zu empfehlen. Sie schreibt vor allem Duologien, d.h. zwei Romane, die inhaltlich zusammengehören:

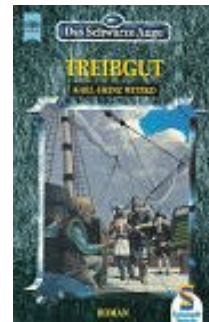
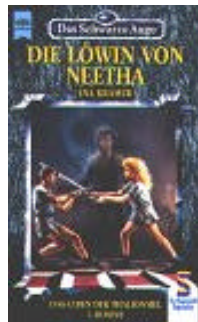
Bd. 4: Die Löwin von Neetha (Das Leben der Thalionmel, 1. Teil), Bd. 5: Thalionmels Opfer (Das Leben der Thalionmel, 2. Teil), Bd. 16: Im Farindelwald (Die Reise nach Salza, 1. Teil), Bd. 17: Die Suche (Die Reise nach Salza, 2. Teil)

- Karl-Heinz Witzko: Seine Romane sind immer ziemlich skurril und aus einer ungewöhnlichen Sichtweise erzählt, die den Leser von der ersten bis zur letzten Seite fesselt.

Bd. 11: Treibgut, Bd. 20: Spuren im Schnee, Bd. 34: Tod eines Königs (Das Leben König Dajins in Vergangenheit und Gegenwart, 1. Teil), Bd. 44: Die beiden Herrscher (Das Leben König Dajins in Vergangenheit und Gegenwart, Teil 2), Bd. 47: Die Königs Larve (Das Leben König Dajins in Vergangenheit und Gegenwart, Teil 3), Bd. 61: Westwärts, Geschuppte

Ebenso empfehlenswert sind die Kurzgeschichtensammlungen, namentlich:

Bd. 9: Der Göttergleiche (Hrsg. von Ulrich Kiesow), Bd. 30: Von Menschen und Monstern (Hrsg. von Ina Kramer) und Bd. 50: Gassengeschichten (Hrsg. von Britta Herz)



Bei den übrigen Autoren gehen die Meinungen weit auseinander, d.h. es gibt einige Leute, die von ihnen überaus begeistert sind und andere können überhaupt nichts mit ihnen anfangen. Es gibt jedoch auch noch zwei Autoren, bei denen ich vom Kauf der Bücher abraten würde, da sich bei ihnen die meisten Leser einig sind<sup>17</sup>, dass sie ziemlich schlecht sind.

- Uschi Zietsch: Ihre Romane sind leider sehr unglaubwürdig, da ein Überheld darin immer alle möglichen Ungeheuer besiegt, die es zum Teil in dieser Welt entweder gar nicht gibt oder eigentlich nicht zu besiegen sind. Die Geschichten könnten in irgendeiner x-beliebigen Fantasywelt spielen, es fehlt ihr an dem speziellen Flair, das die meisten DSA-Romane so interessant macht.

<sup>17</sup> Siehe Rezensionen auf <http://www.amazon.de> und <http://www.vinsalt.de> (diese Seite war zur Zeit der Fertigstellung dieser Arbeit leider in Überarbeitung)

Bd. 2: Tuan, der Wanderer, Bd. 8: Der Drachenkönig

- Barbara Büchner: Wenn man nur einen Roman von ihr liest, würde man sagen, dass sie eigentlich gar nicht so schlecht ist, leider merkt man schon beim zweiten, dass sie keine neuen Charaktere erfinden kann, da ihre Hauptpersonen scheinbar nur den Namen wechseln, aber ihr Aussehen und Verhalten beibehalten.

Bd. 28: Aus dunkler Tiefe, Bd. 33: Das Galgenschloß, Bd. 36: Schatten aus dem Abgrund, Bd. 37: Seelenwanderer, Bd. 42: Blutopfer, Bd. 46: Das Wirtshaus zum lachenden Henker



## 3.2 Trilogien und einzelne Werke

Es hat sich bei der Fantasy eingebürgert innerhalb von Serien noch Trilogien zu schreiben, deren Geschichten inhaltlich eng zusammenhängen, aber nicht in ein Buch passen. Zu den Trilogien werden auch die meist sechsbändigen Werke gezählt, die es innerhalb einer Serie gibt, da die meisten ursprünglich 3-bändig waren, und erst in der Übersetzung in sechs Bände aufgeteilt wurden.

### 3.2.1 Serien, die aus Einzelbänden bestehen

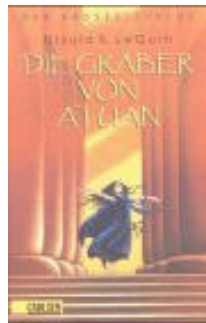
**Erdsee** von Ursula K. Le Guin

Erdsee besteht aus vier Einzelwerken, die zwar alle die gleichen Hauptpersonen haben, aber sonst für sich stehen und auch einzeln gelesen werden können. Allerdings empfiehlt es sich trotzdem, mit dem ersten Band anzufangen, da man sich in den späteren Bänden hin und wieder auf Ereignisse aus den vorhergehenden Bänden bezieht.

In den Büchern geht es vor allem um Ged, einen jungen Zauberer. Er lebt auf Erdsee, einer Welt, die aus lauter Inseln besteht. Hier muss Ged, anfangs nur ein Zauberlehrling, den Schatten, den er durch einen missglückten Zauberspruch freigesetzt hat, unschädlich machen. Um ein Mittel zu finden, wie er den Schatten bannen kann, sucht er ganz Erdsee ab. In späteren Abenteuern muss er eine junge Frau aus einem finsternen Tempel befreien, versuchen einen Riss an der Grenze zum Totenreich zu verschließen und ein Kind gegen einen bösen Magier verteidigen.

Die Bücher bestechen vor allem durch ihre ausgefeilten Charaktere und die sehr logische Art und Weise, auf die Magie in Erdsee funktioniert. Es ist beinahe schon eine Wissenschaft für sich.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Der Magier der Erdsee (A Wizard of Earthsea), Bd. 2: Die Gräber von Atuan (The Tombs of Atuan), Bd. 3: Das ferne Ufer (The Farthest Shore), Bd. 4: Tehanu (Tehanu); es gibt auch alle vier Bände in einem, der dann einfach nur „Erdsee“ heißt.



### 3.2.2 Serien, die aus Trilogien bestehen

**Midkemia- und Kelewan-Saga** von Raymond Feist (und zum Teil Janny Wurts)

Es handelt sich dabei eigentlich um (inzwischen) 4 Serien, da sich aber die Welten und Personen überlappen, fasse ich es hier als eine Serie zusammen und bezeichne die einzelnen Serien als Trilogien (ursprünglich waren es auch meist 3 Bände, im Deutschen dann meistens 6).

Die erste war die Midkemia-Trilogie, die die Geschichte des Spaltenkriegs mit Kelewan erzählt und ihre Nachwirkungen. „Spaltenkrieg“ deshalb, weil dabei eine Spalte bzw. ein Riss zwischen den zwei Welten Midkemia und Kelewan geöffnet wurde und Midkemia von den Kelewanern überfallen wurde. Die Hauptpersonen wechseln in fast jedem Buch, so dass man sie zum Teil auch unabhängig voneinander lesen kann. Band 1 und 2 hängen stark zusammen, Band 3 und 4 eher locker und die restlichen Bände liegen mehrere Jahre auseinander.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Der Lehrling des Magiers (Magician: Apprentice), Bd. 2: Der verwaiste Thron (Magician: Master), Bd. 3: Die Gilde des Todes (Silverthorn), Bd. 4: Dunkel über Sethanon (A Darkness at Sethanon), Bd. 5: Gefährten des Blutes (Prince of the Bloods), Bd. 6: Des Königs Freibeuter (The King's Buccaneer)

Als nächstes folgt die Kelewan-Trilogie, die Raymond Feist zusammen mit Janny Wurts geschrieben hat. Wie der Titel schon sagt, spielt diese Trilogie in der Welt von Kelewan, d.h. man kann den Spaltenkrieg dieses Mal von der anderen Seite sehen. Allerdings spielt er nur eine kleine Rolle am Rande. Es geht vor allem um Mara von den Acoma, die als einzige Überlebende einer Familienfehde nun für die Verwaltung ihrer Ländereien zuständig ist; eine Rolle, die in dieser Gesellschaft normalerweise von

Männern übernommen wird. Die Bücher leben von den Intrigen und wie Mara damit fertig wird. Dies ist die empfehlenswerteste der Trilogien, allerdings braucht man auch alle sechs Bände, da sie sonst völlig unverständlich ist.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Die Auserwählte (Daughter of the Empire, Teil 1), Bd. 2: Die Stunde der Wahrheit (Daughter of the Empire, Teil 2), Bd. 3: Der Sklave von Midkemia (Servant of the Empire, Teil 1), Bd. 4: Zeit des Aufbruchs (Servant of the Empire, Teil 2), Bd. 5: Die Schwarzen Roben (Mistress of the Empire, Teil 1), Bd. 6: Tag der Entscheidung (Mistress of the Empire, Teil 2)

Danach kam die Schlangenkrieg-Trilogie, die allerdings während der Midkemia-Trilogie spielt, da diese einen großen Zeitraum umfasst. Die Hauptrollen spielen die Freunde Erik von Finstermoor, der uneheliche Sohn eines Adligen, und Roo, ein Straßenjunge, die des Mordes beschuldigt werden und fliehen. Sie werden zwar wieder eingefangen, werden aber unter der Bedingung begnadigt, dass sie in einer geheimen Truppe der Armee dienen. Mit dieser Truppe ziehen sie dann in den Krieg gegen die Smaragdkönigin. Da die Bände aufeinanderfolgen, empfiehlt es sich, alle Bände anzuschaffen oder zumindest mit dem ersten Band anzufangen.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Die blutroten Adler (Shadow of a Dark Queen, Teil 1), Bd. 2: Die Smaragdkönigin (Shadow of a Dark Queen, Teil 2), Bd. 3: Die Händler von Krondor (Rise of a Merchant Prince, Teil 1), Bd. 4: Die Fehde von Krondor (Rise of a Merchant Prince, Teil 2), Bd. 5: Die Rückkehr des schwarzen Zauberers (Rage of a Demon King, Teil 1), Bd. 6: Der Zorn des Dämonen (Rage of a Demon King, Teil 2), Bd. 7: Die zersprungene Krone (Shards of a Broken Crown, Teil 1), Bd. 8: Die Schatten der schwarzen Königin (Shards of a Broken Crown, Teil 2)

Die neueste ist die Krondor-Trilogie, die zeitlich während der Midkemia- und Schlangenkrieg-Trilogie spielt. Sie füllt vor allem Lücken, die in der Midkemia-Trilogie durch die großen Zeitsprünge zwischen den einzelnen Bänden entstehen. Bis jetzt sind drei Bände herausgekommen, wobei unsicher ist, ob noch mehr folgen werden. Die Geschichten folgen vor allem den Computerspielen *Betrayal at Krondor*, das 1993 auf den Markt kam und *Return to Krondor*, das 1998 folgte.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Die Verschwörung der Magier (Krondor: The Betrayal), Bd. 2: Im Labyrinth der Schatten (Krondor: The Assassins), Bd. 3: Die Tränen der Götter (Krondor: Tear of the Gods)



### 3.2.3 Serien, die sowohl Einzelbände als auch Trilogien beinhalten

#### **Belgarath- und Malloreon-Saga** von David Eddings

Diese Serie besteht aus zwei Trilogien á fünf Bänden mit den oben genannten Titeln, wobei die zweite Trilogie die Geschichte aus der ersten fortführt, sowie zwei Einzelbänden.

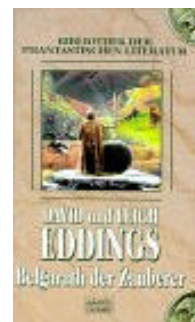
In der Serie geht es vor allem um den Waisenjungen Garion, der auf einem Gutshof mit seiner Tante Pol aufwächst, die dort als Köchin arbeitet. Ihre Idylle wird schnell zerstört, da sie von zwielichtigen Gestalten verfolgt werden und sie müssen fliehen (zusammen mit dem alten Geschichtenerzähler, der immer mal wieder in diese Gegend kommt). Natürlich ist nicht alles so, wie es zu sein scheint, Garion ist in Wirklichkeit ein Thronerbe eines Inselkönigreichs, seine Tante Pol(gara) eine mächtige Zauberin und der Geschichtenerzähler ihr Vater, der Zauberer Belgarath. Zusammen mit anderen Gefährten, die sie unterwegs einsammeln, versuchen sie eine Prophezeiung zu erfüllen, laut der Garion den finsternen Gott Torak besiegen muss.

Bei der Anschaffung sollte man mit der Belgarath-Saga anfangen und später die Malloreon-Saga dazukaufen. Oder man kann mit den beiden Einzelbänden *Belgarath, der Zauberer* und *Polgara, die Zauberin* anfangen, die jeweils ihre (sich über mehrere 1000 Jahre hinwegziehende) Lebensgeschichte erzählt. Allerdings werden dabei auch Teile aus den Trilogien nacherzählt, so dass viel von der Überraschung verloren geht.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: *Belgariad-Saga*: Bd. 1: Kind der Prophezeiung (Pawn of Prophecy), Bd. 2: Zauber der Schlange (Queen of Sorcery), Bd. 3: Spiel der Magier (Magician's Gambit), Bd. 4: Turm der Hexer (Castle of Wizardry), Bd. 5: Duell der Zauberer (Enchanter's End Game)

*Malloreon-Saga*: Bd. 1: Herren des Westens (Guardians of the West), Bd. 2: König der Murgos (King of the Murgos), Bd. 3: Dämon von Karanda (The Demon Lord of Karanda), Bd. 4: Zauberin von Darshiva (The Sorceress of Darshiva), Bd. 5: Seherin von Kell (Seeress of Kell)

*Einzelbände*: Belgarath, der Zauberer (Bergarath the Sorcerer), Polgara, die Zauberin (Polgara the Sorceress)





### 3.3 Unabhängige Einzelbände und zusammenhängende Geschichten

Es ist bei Fantasy-Serien sehr wichtig zu wissen, ob man die Romane unabhängig voneinander lesen kann oder ob man sie zwingend in einer gewissen Reihenfolge lesen muss, da sie sonst keinen Sinn ergeben. Das ist vor allem so, weil viele englischsprachige Romane bei der Übersetzung (vermutlich aus Kostengründen) in zwei Romane unterteilt werden, d.h. wenn man Pech hat, hat man im Deutschen dann nur den halben Roman angeschafft.

#### 3.3.1 Serien, die man in beliebiger Reihenfolge lesen kann

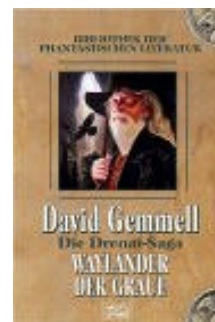
##### **Drenai-Saga** von David Gemmell

Die Bände in dieser Serie laufen zwar lose hintereinander, können aber ohne Probleme in einer beliebigen Reihenfolge gelesen werden. Leider bedeutet das auch, dass die Hauptpersonen wechseln, so dass es etwas schwierig ist, eine Inhaltsangabe für die ganze Serie zu machen.

Im Grunde genommen geht es um das Volk der Drenai, die von Eroberern angegriffen werden, und wie sie sich dagegen verteidigen. Im ersten Buch geht es vor allem um Rek, den ewigen Feigling, der versucht, vor dem Krieg davonzulaufen, aber vom Schicksal eingeholt wird, da er sich in die Grafentochter Virae verliebt und sie auch heiratet, was dazu führt, dass er eine Festung gegen die anstürmenden Horden halten muss. Ihm zur Seite steht dabei der legendäre Axtkämpfer Druss, der jetzt auf seine alten Tage beweisen muss, dass er noch nicht zum alten Eisen gehört.

Es finden in den einzelnen Bänden eigentlich immer Kriege statt, aber wenn das nicht stört, sind sie doch sehr empfehlenswert.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Die Legende (Legend), Bd. 2: Der Schattenprinz (The King Beyond the Gate), Bd. 3: Waylander (Waylander), Bd. 4: Der Bronzefürst (Quest for Lost Heros), Bd. 5: Im Reich des Wolfes (In the Realm of the Wolf), Bd. 6: Druss, die Legende (The First Chronicles of Druss the Legend), Bd. 7: Die Augen von Alchazzar (The Legend of Deathwalker), Bd. 8: Winterkrieger (Winter Warriors), Bd. 9: Waylander, der Graue (Hero in the Shadows)



### 3.3.2 Serien, die in einer vorgegebenen Reihenfolge gelesen werden müssen

#### **Rad der Zeit** von Robert Jordan

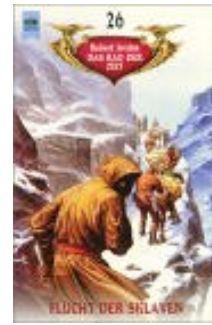
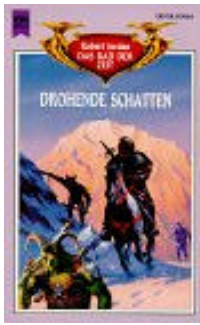
Diese Serie erzählt eine fortlaufende Geschichte, die auf inzwischen 25 Bände im Deutschen gewachsen ist, und es werden noch mehr folgen. Ein Extrembeispiel für die Aufteilung von Romanen bei der Übersetzung: Im englischen Original sind es gerade mal neun (wenn auch sehr dicke und gebundene) Bände.

In dieser Serie geht es vor allem um den junge Mann Rand al'Thor, der aus seinem beschaulichen Leben herausgerissen wird, als sein Dorf von Trollocs (Tiermenschen) angegriffen wird. Nicht ohne Grund, wie sich herausstellt, denn er ist der Wiedergeborene Drache, der laut Prophezeiung die Welt retten wird; leider nicht ohne sie vorher in einen verheerenden Krieg zu stürzen. Folglich sind alle möglichen Parteien hinter ihm her, entweder um ihn unschädlich zu machen, oder um ihn zu benutzen, ihre eigenen Machenschaften voranzutreiben.

Diese Serie strotzt nur so vor Charakteren und man verliert leicht den Überblick, wenn man die Bände nicht dicht hintereinander liest. Es gibt Intrigen und Meuchelmorde und nicht jeder ist das, was er zu sein scheint.

Bei der Anschaffung ist unbedingt darauf zu achten, beim ersten Band anzufangen, und lückenlos anzuschaffen, da der Leser sonst völlig verwirrt ist.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Drohende Schatten (The Eye of the World, Teil 1), Bd. 2: Das Auge der Welt (The Eye of the World, Teil 2), Bd. 3: Die große Jagd (The Great Hunt, Teil 1), Bd. 4: Das Horn von Valdere (The Great Hunt, Teil 2), Bd. 5: Der wiedergeborene Drache (The Dragon Reborn, Teil 1), Bd. 6: Die Straße des Speeres (The Dragon Reborn, Teil 2), Bd. 7: Schattensaat (The Shadow Rising, Teil 1), Bd. 8: Die Heimkehr (The Shadow Rising, Teil 2), Bd. 9: Der Sturm bricht los (The Shadow Rising, Teil 3), Bd. 10: Zwielficht (The Fires of Heaven, Teil 1), Bd. 11: Scheinangriff (The Fires of Heaven, Teil 2), Bd. 12: Der Drache schlägt zurück (The Fires of Heaven, Teil 3), Bd. 13: Die Fühler des Chaos (The Lord of Chaos, Teil 1), Bd. 14: Stadt des Verderbens (The Lord of Chaos, Teil 2), Bd. 15: Die Amrylin (The Lord of Chaos, Teil 3), Bd. 16: Die Hexenschlacht (The Lord of Chaos, Teil 4), Bd. 17: Die zerbrochene Krone (A Crown of Swords, Teil 1), Bd. 18: Wolken über Ebou Dar (A Crown of Swords, Teil 2), Bd. 19: Der Dolchstoß (A Crown of Swords, Teil 3), Bd. 20: Die Schale der Winde (A Crown of Swords, Teil 4), Bd. 21: Der Pfad der Dolch (The Path of Daggers, Teil 1), Bd. 22: Neue Bündnisse (The Path of Daggers, Teil 2), Bd. 23: Kriegswirren (The Path of Daggers, Teil 3), Bd. 24: Das Herz des Winters (Winters Heart, Teil 1), Bd. 25: Die Herrschaft der Seanchaner (Winters Heart, Teil 2), Bd. 26: Flucht der Sklaven (Winters Heart, Teil 3)



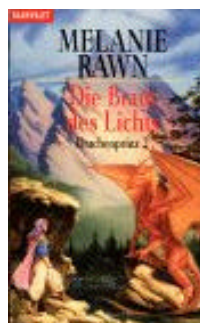
### Drachenprinz von Melanie Rawn

Diese Serie ist sehr kurz, sie besteht nur aus sechs Bänden, wird aber im Englischen unter dem Namen Dragonstar fortgeführt. Man könnte Drachenprinz auch als die erste Trilogie in dieser Serie bezeichnen. Es ist sehr wichtig, die Bände in der richtigen Reihenfolge zu lesen, da sie erstens alle aufeinander aufbauen und zweitens immer ein englisches Original in zwei deutsche Ausgaben aufgeteilt wurde.

Die Hauptpersonen sind zum einen Prinz Rohan, dessen Vater bei einer Drachenjagd ums Leben kommt, so dass er den Thron übernehmen muss, und zum anderen die Lichtläuferin Sioned (Lichtläufer sind eine Art Magier), seine zukünftige Braut. Da Rohans Königreich vor allem aus Wüste besteht, ist es weder besonders reich noch mächtig. Der Hoheprinz Roelsta würde gern sein Herrschaftsgebiet darauf ausdehnen und bietet Rohan deshalb eine seiner Töchter als Braut an. Rohan muss sich nun mit List und Tücke gegen diese Vereinnahmung wehren.

Die Bände sind sehr fesselnd geschrieben, man kann sie kaum aus den Händen legen. Die Magie ist sehr ungewöhnlich, da sie auf Licht basiert, weswegen die Magier auch Lichtläufer genannt werden.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Das Gesicht im Feuer (Dragon Prince, Teil 1), Bd. 2: Die Braut des Lichts (Dragon Prince, Teil 2), Bd. 3: Das Band der Sterne (Star Scroll, Teil 1), Bd. 4: Der Schatten des Bruders (Star Scroll, Teil 2), Bd. 5: Die Flammen des Himmels (Sunrunner's Fire, Teil 1), Bd. 6: Der Brand der Wüste (Sunrunner's Fire, Teil 2)





## 3.4 Arten von Fantasy-Serien

Man kann das Genre Fantasy natürlich noch weiter aufteilen, die hier genannten Arten sollten aber nicht als vollständig angesehen werden.

### 3.4.1 Humoristische Fantasy

Humoristische Fantasy sind meist Parodien auf die „normalen“ Fantasygeschichten. Indem sie die Regeln auf den Kopf stellen, schaffen sie eine ganz neue Art der Fantasy, die meist sehr amüsant ist.

#### **Scheibenwelt** von Terry Pratchett

Die Scheibenwelt-Romane sind eigentlich alle unabhängig voneinander, jedoch tauchen immer wieder die gleichen Personen auf, die jeweils bestimmte Bücher lose miteinander verbinden. Man könnte allerdings sagen, dass die Scheibenwelt selbst der Hauptdarsteller ist, da schon der Ausgangspunkt sehr skurril ist: Die Scheibenwelt ist, wie der Name schon sagt eine Scheibe, die auf den Rücken von vier Elefanten ruht, die wiederum auf dem Rücken einer Schildkröte stehen.

Häufige Hauptpersonen sind:

Rincewind, der absolut unfähigste Zauberer, den die Unsichtbare Universität je hervorgebracht hat. Das einzige was er kann, ist sehr schnell rennen; meist von dem weg, was gerade um ihn herum passiert.

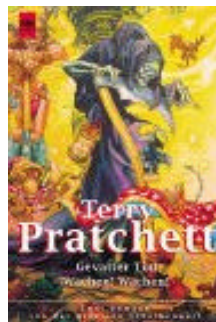
Die Mitglieder der Wache von Ankh-Morpork, z.B. Kommandeur Mumm, Hauptmann Karotte, ein 2-Meter-Mensch, der bei Zwergen aufgewachsen ist und Angua von Überwald, eine Werwölfin aus einer alten und erwürdigen Familie.

TOD und seine Enkelin Susanne Sto Helit, die hin und wieder für ihn einspringen muss, wenn er mal wieder eine seiner Identitätskrisen hat.

Die drei Lancre-Hexen: Margaret Knoblauch, die jüngste und unerfahrenste, die sich sogar einen Prinzen einfangen kann, Oma Wetterwachs, ihre Anführerin und Nanny Ogg, die sich vor allem durch ihre große Familie und ihren gemeingefährlichen Kater Greebo auszeichnet.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Die Farben der Magie (The Colour of Magic), Bd. 2: Das Licht der Fantasie (The Light Fantastic), Bd. 3: Das Erbe der Zauberers (Equal Rites), Bd. 4: Gevatter Tod (Mort), Bd. 5: Der Zauberhut (Sorcery), Bd. 6: MacBest (Wyrd Sisters), Bd. 7: Pyramiden (Pyramids), Bd. 8: Wachen! Wachen! (Guards! Guards!), Bd. 9: Eric (Eric), Bd. 10: Voll im Bilde (Moving Pictures), Bd. 11: Alles Sense (Reaper Man), Bd. 12: Total verhext (Witches Abroad), Bd. 13: Einfach Göttlich (Small Gods), Bd. 14: Lords und Ladies (Lords and Ladies), Bd. 15: Helle Barden (Men At Arms), Bd. 16: Rollende Steine (Soul Music), Bd. 17: Echt zauberhaft (Interesting Times), Bd. 18: Mummenschanz (Maskerade), Bd. 19: Hohle Köpfe (Feet of Clay), Bd. 20: Schweinsgalopp (Hogfather), Bd. 21: Fliegende Fetzen (Jingo), Bd. 22:

Heiße Hüpfen (The Last Continent), Bd. 23: Ruhig Blut (Carpe Jugulum), Bd. 24: Der fünfte Elefant (The Fifth Elephant), Bd. 25: Die volle Wahrheit (The Truth), Bd. 26: Der Zeitdieb (Thief of Time), Bd. 27: Wahre Helden (The Last Hero)



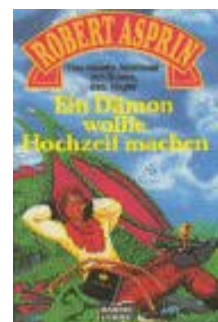
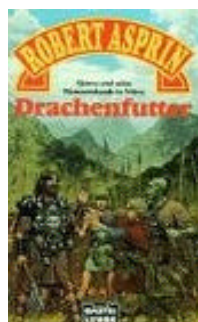
### Dämonen-Zyklus von Robert Asprin

Die Bücher an sich kann man unabhängig voneinander lesen, man sollte allerdings mit dem ersten anfangen, da darin die „Vorgeschichte“ erklärt wird.

Es geht um den „Dämon“ Aahz und seinen Begleiter, den schusseligen Zauberlehrling Skeeve. Aahz ist ein „Dämon“, da so die Dimensionsreisenden genannt werden. Und zusammen mit Skeeve reisen sie in alle möglich Dimensionen und erleben die ungewöhnlichsten Abenteuer.

Das Interessante an diesen Büchern sind die verrückten Charaktere und bizarren Schauplätze, wie z.B. der Basar von Tauf, der größte Marktplatz des Universums auf dem man alles, und zwar wirklich alles kaufen kann.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Ein Dämon zuviel (Another Fine Myth), Bd. 2: Drachenfutter (Myth Conceptions), Bd. 3: Ein Dämon auf Abwegen (Myth Directions), Bd. 4: Ein Dämon kommt selten allein (Hit or Myth), Bd. 5: Ein Dämon macht noch keinen Sommer (Myth-ing Persons), Bd. 6: Ein Dämon mit beschränkter Haftung (Little Myth Marker), Bd. 7: Ein Dämon für alle Fälle (M.Y.T.H. Inc. Link), Bd. 8: Ein Dämon dreht durch (Myth-nomers and Imperverctions), Bd. 9: Ein Dämon auf Achse (M.Y.T.H. Inc. In Action) Bd. 10: Ein Dämon wollte Hochzeit machen (Sweet Myth-ery of Life)



### 3.4.2 Science Fantasy

Science Fantasy setzt sich aus den zwei Begriffen Science Fiction und Fantasy zusammen und bezeichnet eine Vermischung der beiden Genres. Die Trennlinie ist oftmals nicht so einfach zu ziehen, weswegen es diese Unterart gibt. Es sind Romane, die sowohl Elemente der Fantasy ausweisen, wie z.B. eine Gesellschaftsform, die an eine Feudalgesellschaft erinnert, als auch Elemente der Science Fiction enthalten, wie z.B. dass die Geschichte auf einem fremden Planeten spielt.

#### **Darkover** von Marion Zimmer Bradley

Die einzelnen Bände dieser Serie sind nur sehr lose verbunden, da sich der Zeitraum, in dem sie spielen über viele hundert Jahre erstreckt. Man kann jeden Band für sich genommen lesen, da sich die Charaktere kaum überschneiden.

Darkover ist ein Planet, der vor Jahrhunderten von abgestürzten Terranern besiedelt wurde, deren Herkunft und Wissen aber im Laufe der Zeit verloren geht. Sie fallen auf das Niveau des Mittelalters herunter und leben in einer Feudalgesellschaft, allerdings haben sie, dank der Vermischung mit den einheimischen Wesen, PSI-Kräfte erworben. Zu dieser Zeit wird der Planet von den terranischen Raumschiffen wiederentdeckt und es kommt zum Aufeinandertreffen von Magie und Technik.

Marion Zimmer Bradley behandelt in ihren Romanen, so auch in der Darkover-Serie, oft feministische Themen und stellt meistens auch Frauen in den Mittelpunkt ihrer Romane. Oft müssen sich diese Frauen in einer frauenfeindlichen Umgebung durchsetzen, sei es als Entsagende (eine Vereinigung kriegerischer Frauen), oder als Telepatin, um nur zwei Beispiele zu nennen.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie (in chronologischer Reihenfolge): Bd. 1: Landung auf Darkover (Darkover landfall), Bd. 2: Herrin der Falken (Hawkmistress), Bd. 3: Herrin der Stürme (Stormqueen), Bd. 4: Die Erben von Hammerfell (The heirs of Hammerfell), Bd. 5: Die Zeit der hundert Königreiche (Two to conquer), Bd. 6: An den Feuern von Hastur (Rediscovery of Darkover), Bd. 7: Die zerbrochene Kette (The shattered chain), Bd. 8: Das Tor zum All (Door through space), Bd. 9: Gildenhaus Thendara (Thendara house), Bd. 10: Das Zauberschwert (The spell sword), Bd. 11: Der verbotene Turm (The forbidden tower), Bd. 12: Kräfte der Comyn (Star of danger), Bd. 13: Die blutige Sonne (The bloody sun), Bd. 14: Hasturs Erbe (The heritage of Hastur), Bd. 15: Sharras Exil (Sharra's exile), Bd. 16: Die Weltenzerstörer (The world wreckers), Bd. 17: Die Winde von Darkover (The Winds of Darkover), Bd. 18: Die schwarze Schwesternschaft (City of sorcery), Bd. 19: Das Schwert des Aldones (The sword of Aldones), Bd. 20: Asharas Rückkehr (Exil's Song), Bd. 21: Die Schattenmatrix (The Shadow Matrix), Bd. 22: Der Sohn des Verräters (Traitor's Son)



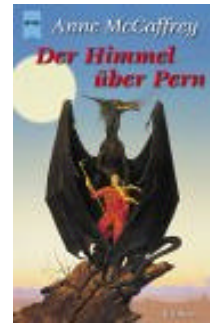
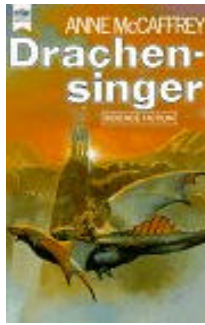
### **Drachenreiter von Pern** von Anne McCaffrey

Diese Serie besteht bis jetzt aus zwei Trilogien und 10 Einzelbänden. Die Trilogien spielen immer in einem sehr begrenzten Zeitraum von wenigen Jahren, während die Einzelbände sich über die ganze Geschichte des Planeten Pern erstrecken.

Der bestimmende Faktor des Lebens auf Pern ist der rote Stern, der Pern umkreist. Ca. alle 400 Jahre kommt der Stern nahe genug an Pern heran, um sog. Sporen abzuwerfen. Diese Sporen sind absolut tödlich für alles Leben, und graben sich sofort in jedes Erdreich ein, um sich dort rasend schnell zu vermehren. Als Schutz haben die Bewohner ihre Festungen in den Fels gehauen und lassen kein Grün dort wachsen. Außerdem gibt es noch die Drachenreiter, die mit ihren Drachen die Sporen in der Luft verbrennen und so dafür sorgen, dass sie erst gar nicht auf den Boden gelangen.

Das hört sich jetzt natürlich nach purer Fantasy an, aber man merkt schnell, dass es auch SF-Anklänge hat. Vor allem, wenn sich in späteren Büchern herausstellt, dass die Drachen von den auf Pern gestrandeten Raumfahrern aus kleinen Feurerechen genetisch hochgezüchtet wurden, einzig zu dem Zweck die Sporen aufzuhalten. Die Bücher entwickeln sich in chronologischer Reihenfolge immer mehr zu puren SF-Romanen, wenn die Pernesen ihr Erbe entdecken, das in den turbulenten Jahren nach der Landung auf Pern durch die Bedrohung der Sporen in Vergessenheit geriet. Empfehlenswert sind vor allem die zwei Trilogien, mit denen man auch anfangen sollte, sowohl beim Anschaffen, als auch beim Lesen.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Die Welt der Drachen (Dragonflight, 1. Teil der Drachenreiter-Trilogie), Bd. 2: Die Suche der Drachen (Dragonquest, 2. Teil der Drachenreiter-Trilogie). Bd. 3: Drachengesang (Dragonsong, 1. Teil der Harfnerhalle-Trilogie), Bd. 4: Drachensinger (Dragonsinger, 2. Teil der Harfnerhalle-Trilogie), Bd. 5: Drachentrommeln (Drumdrums, 3. Teil der Harfnerhalle-Trilogie), Bd. 6: Der weiße Drache (The White Dragon, 3. Teil der Drachenreiter-Trilogie), Bd. 7: Moreta - Die Drachenherrin von Pern (Moreta: Dragon Lady of Pern), Bd. 8: Nerilkas Abenteuer (Nerilka's Story), Bd. 9: Drachendämmerung (Dragonsdawn), Bd. 10: Die Renegaten von Pern (The Renegades of Pern), Bd. 11: Die Weyr von Pern (All the Weyrs of Pern), Bd. 12: Die Delphine von Pern (The Dolphins of Pern), Bd. 13: Die Chroniken von Pern: Ankunft (The Chronikles of Pern: First Fall), Bd. 14: Drachenauge (Dragonseye), Bd. 15: Drachenklänge (Masterharper of Pern), Bd. 16: Der Himmel über Pern (The Skies of Pern)



### 3.4.3 Heroic Fantasy

Heroic Fantasy ist sozusagen die Urform der Fantasy: Ein Held zieht aus, um die Welt vor dem Bösen zu retten. Heroic Fantasy in reinsten Form wird auch Sword & Sorcery, also Schwert und Zauberei genannt. Der Held ist meist männlich, muskelbepackt und nicht besonders helle. Der Bösewicht ist ein Zauberer, aus dessen Klauen der Held eine arme unschuldige Maid befreien muss, die ihm dann auch dankbar zu Füßen liegt. Zum Glück gibt es aber auch in dieser Art von Fantasy positive Ausnahmen von diesen Regeln. Allerdings will ich zuerst ein Negativbeispiel bringen, das die schlimmsten Symptome dieser Unterart vereint.

#### **Gor** von John Norman

Das Fantasy-Lexikon hat es gut auf den Punkt gebracht:

„'Gor' ist eine barbarische Welt, [...] deren männliche Bewohner meist stark und nicht gerade sonderlich friedliebend sind. Gors Frauen wiederum sind beinahe überirdisch attraktiv. Und weil es sich offenbar in Normans Weltbild so gehört, sind die meisten von ihnen Sklavinnen. [...] Goreanische Frauen blühen erst richtig auf, wenn man ihnen den Sklavenkragen umlegt [...]. Folglich gibt's wüste Orgien in pornografischer Offenheit, ewig dieselben Duelle und Gefechte (beliebt: Köpfe einschlagen!), angereichert durch möglichst unwahrscheinliche Zufälle... Unterhaltungswert fragwürdig. Moral bedenklich. Inhalt nicht der Rede wert.“<sup>18</sup>

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Gor - die Gegenerde (Tarnsman of Gor), Bd. 2: Der Geächtete von Gor (Outlaw of Gor), Bd. 3: Die Priesterkönige von Gor (Priest Kings of Gor), Bd. 4: Die Nomaden von Gor (Nomads of Gor), Bd. 5: Meuchelmörder von Gor (Assassin of Gor), Bd. 6: Die Piratenstadt von Gor (Raiders of Gor), Bd. 7: Sklavin auf Gor (Captive of Gor), Bd. 8: Die Jäger von Gor (Hunters of Gor), Bd. 9: Die Marodeure von Gor (Marauders of Gor), Bd. 10: Die Stammeskrieger von Gor (Tribesmen of Gor), Bd. 11: In Sklavenketten auf Gor (Slavegirl of Gor), Bd. 12: Die Bestien von Gor (Beasts of Gor), Bd. 13: Die Erforscher von Gor (Explorers of Gor), Bd. 14: Kampfsklave auf Gor (Fighting Slave of Gor), Bd. 15: Der Schurke von Gor (Rogue of Gor), Bd. 16: Der Leibwächter von Gor (Guardman of Gor), Bd. 17: Die

<sup>18</sup> Feige, Marcel: Fantasy-Lexikon, S. 165

Wilden von Gor (Savages of Gor), Bd. 18: Die Blutsbrüder von Gor (Blood Brothers of Gor), Bd. 19: Kajira von Gor (Kajira of Gor), Bd. 20: Die Spieler von Gor (Players of Gor), Bd. 21: Die Söldner von Gor (Mercenaries of Gor), Bd. 22: Die Tänzerin von Gor (Dancer of Gor), Bd. 23: Die Verräter von Gor (Renegades of Gor), Bd. 24: Die Vagabunden von Gor (Vagabonds of Gor), Bd. 25: Die Zauberer von Gor (Magicians of Gor)

Hier dafür ein positives Beispiel:

### **Schwerttänzer** von Jennifer Roberson

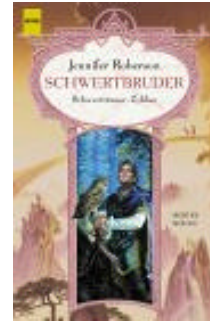
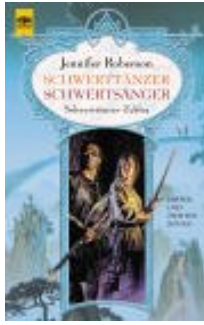
Dies war eine ursprünglich nur vierteilige Serie, die aber vor kurzem noch einige Teile dazubekommen hat. Ob noch mehr folgen werden, ist unklar. Die Bände müssen in der richtigen Reihenfolge gelesen werden, da sie aufeinander aufbauen. Es ist zwar am Anfang meist eine kleine Zusammenfassung in den Text eingebaut, was vorher geschehen ist, so dass man sie notfalls auch einzeln lesen kann, allerdings gibt diese nur eine sehr grobe Übersicht.

Die Bücher werden aus der Sicht von Tiger erzählt, einem Schwerttänzer, der von einer jungen Frau namens Del engagiert wird, mit ihr ihren jüngeren Bruder zu suchen, der bei einem Überfall von Sklavenhändlern verschleppt wurde. Es stellt sich heraus, dass auch Del eine Schwerttänzerin ist, was Tiger sehr überrascht, da es normalerweise ein Beruf ist, der nur von Männern ausgeübt wird. Er ist anfangs auch ein ziemlicher Macho, der davon überzeugt ist, dass Frauen nichts mit Waffen zu tun haben sollten. Langsam aber sicher überzeugt ihn Del vom Gegenteil, und sie raufen sich zusammen. Mit der Zeit wird sogar eine Liebesgeschichte daraus, die aber auch immer wieder durch Hochs und Tiefs geht, wenn ihre Auffassungen mal wieder aufeinanderstoßen. Auf ihrer Suche nach Dels Bruder treffen sie auf einen mächtigen Magier, einen unsichtbaren Drachen und obendrein haben sie mit Dels Schwert zu kämpfen, das einen ganz eigenen Willen hat.

Die Bücher bestechen vor allem durch den selbstironischen Tonfall, der sich durch die ganzen Geschichten zieht. Man kann förmlich miterleben, wie sich Tigers Einstellungen durch Del ändern.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Schwerttänzer (Sword-Dancer), Bd. 2: Schwertsänger (Sword-Singer), Bd. 3: Schwertmeister (Sword-Maker), Bd. 4: Schwertmagier (Sword-Breaker), Bd. 5: Schwertprinz (Sword-Born, Teil 1), Bd. 6: Schwertrache (Sword-Born, Teil 2), Bd. 7 (Schwertbruder) ist in Vorbereitung





### 3.4.4 High Fantasy

High Fantasy ist die Form der Fantasy, die aus Tolkiens Herr der Ringe entstand: der Held ist kein „starker“ Held, sondern meist jemand körperlich Schwaches: die Hobbits in Herr der Ringe, Kinder oder Jugendliche, Kranke, kurz, jemand, der sich gar nicht oder schlecht gegen Angreifer wehren kann. Dadurch wird weniger Wert auf Kämpfe gelegt und mehr darauf, wie man sich mit Schläue und Gewitztheit aus unangenehmen Situationen befreit.

#### **Osten-Ard-Zyklus** von Tad Williams

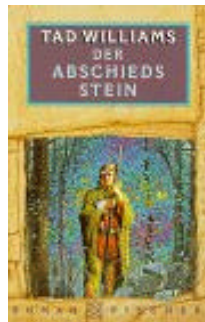
In dieser vierbändigen Serie ist die Hauptperson ein Jugendlicher, Simon, der immer Mondkalb genannt wird, weil er so zerstreut und vergesslich ist. Ein typischer Held der High Fantasy, der sozusagen über sich hinauswachsen muss, um mit den Geschehnissen klarzukommen.

Simon ist eigentlich nur ein ganz normaler Küchenjunge auf der Burg des Königs, der sich möglichst vor der Arbeit drückt und lieber in der Burg herumstromert. Das ändert sich, als er vom Hofzauberer als Lehrling angenommen wird. Als sein Meister bei einem Brand ums Leben kommt, dem er selbst nur knapp entkommt und dabei über eine Intrige des Hofpriester Pryrates stolpert, muss er von der Burg fliehen. Es folgt eine Odyssee durch ganz Osten-Ard, auf der Simon sich ständig seinen hartnäckigen Verfolgern entziehen muss, aber auch Verbündete findet, wie das geheimnisvolle und fremdartige Elbenvolk der Sithi, Josua, den verbannten Bruder des Königs und sogar Miriamel, die Prinzessin. Gemeinsam kämpfen sie gegen Pryrates, der den König unter seinem Zauberbann hat und damit auch seine Armeen befehligen kann.

Die Welt von Osten-Ard ist sehr detailliert und gut ausgearbeitet, vor allem die Sithi sind sehr faszinierend dargestellt. Es sind nicht nur einfach Menschen mit spitzen Ohren, sondern Wesen, die so fremdartig sind, dass ein Mensch sie gar nicht verstehen kann. Da sie unsterblich sind, besitzen sie auch ein ganz anderes Zeitgefühl als die Menschen. Das kommt ganz besonders zum Vorschein, wenn Simon eine Zeitlang bei ihnen weilt und ihren Lebensstil vor Augen geführt bekommt.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Der Drachenbeinthron (The Dragonbone Chair), Bd. 2: Der Abschiedsstein (Stone of Farewell), Bd. 3: Die Nornenköni-

gin (To Green Angel Tower, Teil 1), Bd. 4: Der Engelsturm (To Green Angel Tower, Teil 2)



### 3.4.5 Low/Urban Fantasy

Die beste Erklärung für Urban Fantasy habe ich im Internet gefunden:

„In [der Urban Fantasy] wird in der Regel ein ganz normaler Protagonist von hier und heute mit etwas konfrontiert, das aus einer anderen Welt, einer Fantasywelt, auf die eine oder andere Weise in die seine einbricht. Im Gegensatz zu anderen Spielarten der Fantasy, wo der irdische Held irgendwie in die Fantasywelt versetzt wird, um dort mehr oder weniger normale Fantasyabenteuer zu erleben, die durch seinen irdischen Blickwinkel manchmal gebrochen werden, bleiben die Protagonisten der UF normalerweise in ihrer heimatlichen (städtischen) Umgebung und müssen sich dort mit den Verwicklungen auseinandersetzen, die das Auftauchen von Elfen, Zauber, magischen Schwertern usw. nun mal mit sich bringt. Natürlich bezieht die UF ihren Reiz aus dem Anachronismus [...], der humoristisch bis gespenstisch wirken kann.“<sup>19</sup>

Dieses etwas, mit dem der Protagonist konfrontiert wird, kann z.B. auch ein Vampir oder Werwolf sein, woran man sieht, dass hier der Übergang zum Horror fließend ist. Viele dieser Bücher könnte man auch in den IK Horror stellen.

#### **Adept-Zyklus** von Katherine Kurtz und Deborah Turner Harris

Der Adept-Zyklus ist eine der wenigen UF-Serien, die es zwar auf dem amerikanischen Markt häufig gibt, aber leider sind nur sehr wenige davon ins Deutsche übersetzt. Die drei Bände (den vierten gibt es bis jetzt nur auf englisch) sind jeweils in sich abgeschlossen, so dass die Reihenfolge nicht so wichtig ist, allerdings ist angeraten, mit dem ersten Band anzufangen.

Diese Serie spielt im 20. Jahrhundert in Großbritannien, aber es ist eben nicht das wirklich Großbritannien, sondern eine Welt, in der Magie wirkt und es folglich Magier gibt. Die Hauptperson ist Sir Adam Sinclair, Arzt, Historiker, Detektiv und obendrein noch ein Magier, genauer gesagt ein Adept. Allerdings ist es der Allgemeinheit nicht bekannt, dass es diese Adepten überhaupt gibt, und so muss er zusammen mit seinem

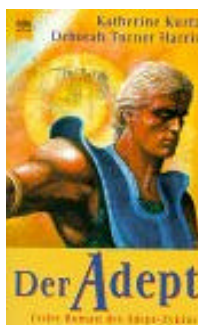
<sup>19</sup> <http://www.deutsche-sf.de/sxe/sx093/9308a.html>



Zirkel im Geheimen arbeiten. Sie sind dafür zuständig, dass möglichst keine Verbrechen mit okkulten Mitteln begangen werden, oder, wenn das nicht zu verhindern ist, dass die Verbrecher ihre verdiente Strafe bekommen. So tritt er gegen einen Mörder an, der sich auch noch in Totenbeschwörung versuchen will oder auch gegen einen gierigen Schatzsucher, der Dämonen auf die Welt loslässt.

Der Reiz dieser Serie liegt vor allem in der Gegenüberstellung der modernen Welt des 20. Jahrhunderts, die sich äußerlich in nichts von der unsrigen unterscheidet, und der keltischen Magie der Druiden, die Sinclair ausübt.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Der Adept (The Adept), Bd. 2: Die Loge der Luchse (The Lodge of the Lynx), Bd. 3: Der Schatz der Templer (The Templar Treasure)



### 3.5 Kurzgeschichtensammlungen

Außer den Romanen gibt es auch noch Fantasykurzgeschichten, die entweder zu einer schon bestehenden Serie geschrieben werden, oder eine eigene Serie bilden, da sie zu einem bestimmten Thema verfasst werden.

**Darkover-Anthologien** herausgegeben von Marion Zimmer Bradley

Zu dieser Serie<sup>20</sup> von Marion Zimmer Bradley gibt es auch 12 Bände mit Kurzgeschichten, die sowohl von ihr, aber vor allem von anderen Autoren stammen. Diese Autoren sind zum Teil selbst für ihre Fantasyromane bekannt, aber zum Teil auch Neulinge, die dort zum ersten Mal eine Geschichte veröffentlicht haben. MZB ist dafür bekannt, dass sie gern Neulinge unterstützt, vor allem Frauen, da es für sie immer noch schwer ist, in der SF- und Fantasyszene Fuß zu fassen.

Die Inhalte sind nicht sortiert, sprich, die Kurzgeschichten können zu jedem Zeitpunkt in der Geschichte Darkovers spielen. Allerdings gibt es zu jeder Geschichte eine kurze Einführung von MZB, die etwas über die Autorin oder den Autor erzählt, und meist auch eine grobe Einordnung in bestimmte Zeitabschnitte, wie z.B. *Die Zeit der hundert Königreiche*.

---

<sup>20</sup> siehe S. 35

Bei Kurzgeschichten ist es natürlich schwer, eine Empfehlung auszusprechen, da die Geschmäcker doch sehr unterschiedlich sind. Allerdings hat MZB mit den Geschichten eine gute Auswahl getroffen. Es werden wahrscheinlich nicht alle gefallen, aber wenn die Darkover-Romane gut ankommen, spricht nichts dagegen, diese Bücher auch anzuschaffen. Es könnte sogar ein guter Einstieg sein, erst einmal die Anthologien einzukaufen und zu sehen, wie sie aufgenommen werden, da sie eine größere Bandbreite an Geschichten bieten als die Romane. Allerdings könnten sie auch verwirren, da die Geschichten meist durch die gesamte Geschichte Darkovers springen und man nie weiß, wann jetzt die nächste Geschichte spielt.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Der Preis des Bewahrers (The Keeper's Price), Bd. 2: Das Schwert des Chaos (Sword of Chaos), Bd. 3: Die freien Amazonen (Free Amazons of Darkover), Bd. 4: Rote Sonne (Red Sun of Darkover), Bd. 5: Die vier Monde (Four Moons of Darkover), Bd. 6: Die Domänen (Domains of Darkover), Bd. 7: Die Tänzerin von Darkover (Leroni of Darkover), Bd. 8: Der Planet der blutigen Sonne (Marion Zimmer Bradley's Darkover), Bd. 9: Das Wort des Hastur (Snows of Darkover), Bd. 10: Die andere Seite des Spiegels (Other Side of the Mirror), Bd. 11: Die Schwesternschaft des Schwertes (Renunciates of Darkover), Bd. 12: Die Türme (Towers of Darkover)



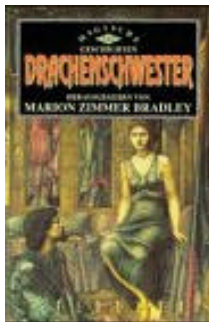
### **Magische Geschichten** herausgegeben von Marion Zimmer Bradley

Diese 15-bändige Serie wird von einem gemeinsamen Thema bestimmt. Der englische Titel *Sword & Sorceress* spielt auf *Sword & Sorcery* an, da sie dieses Genre ein wenig auf den Kopf stellt: Statt starker Männer, die hilflose Frauen retten, sind es hier eben starke Frauen, auch wenn sie nicht immer hilflose Männer retten. MZB begann diese Anthologie, da es in den späten 60er, frühen 70er Jahren sehr wenige weibliche Fantasyhelden gab, und sie so auch unbekannten Autoren und vor allem Autorinnen eine Chance gab bekannt zu werden. Viele von ihnen haben auch tatsächlich den Durchbruch geschafft und können sich heute als Autoren ihr Geld verdienen.

Die Geschichten selbst sind schwer einzuordnen, da das einzige, was sie gemeinsam haben, die weiblich Hauptperson ist. Allerdings hat MZB in ihren Vorworten immer wieder festgestellt, dass jedes Jahr ein bestimmtes Thema am beliebtesten ist. Im ersten Buch sind es vor allem Geschichten über Vergewaltigungsopfer und wie sie damit fertig werden, ein anderes Mal waren es Geschichten über Drachen usw.

Die einzelnen Bände sind alle uneingeschränkt zu empfehlen und in welcher Reihenfolge oder ob alle in den Bestand aufgenommen werden, ist eher unwesentlich. Es ist bei manchen Bänden auch nicht leicht, sie zu erwerben, da sie zum Teil schon nicht mehr gedruckt werden. Die neueren sind allerdings ohne Schwierigkeiten zu beschaffen und es werden vermutlich noch 4 oder 5 weitere Bände folgen, da im Original die Reihe noch mehr Bände hat. Leider steht, nach dem Tod der Herausgeberin, noch nicht fest, ob sie weitergeführt wird.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie: Bd. 1: Schwertschwester (Sword & Sorceress I), Bd. 2: Wolfsschwester (Sword & Sorceress II), Bd. 3: Windschwester (Sword & Sorceress III), Bd. 4: Traumschwester (Sword & Sorceress IV), Bd. 5: Zauberschwester (Sword & Sorceress V), Bd. 6: Mondschwester (Sword & Sorceress VI), Bd. 7: Drachenschwester (Sword & Sorceress VII), Bd. 8: Lichtschwester (Sword & Sorceress VIII), Bd. 9: Feuerschwester (Sword & Sorceress IX), Bd. 10: Sternenschwester (Sword & Sorceress X), Bd. 11: Feenschwester (Sword & Sorceress XI), Bd. 12: Sturmschwester (Sword & Sorceress XII), Bd. 13: Sonnenschwester (Sword & Sorceress XIII), Bd. 14: Silberschwester (Sword & Sorceress XIV), Bd. 15: Schlangenschwester (Sword & Sorceress XV)



### 3.6 Fremdsprachige Fantasy-Serien

Da der amerikanische und englische Buchmarkt auch die meisten Fantasytitel auf den Markt bringt, beschränke ich mich auf diesen. Aber schon dort gibt es eine Fülle von Titeln, die nicht auf Deutsch erscheinen, und bei denen es wirklich schade wäre, sie den Lesern vorzuenthalten. Man kann natürlich auch Doppelanschaffungen machen, sprich, die deutschen Titeln durch ihre englische Originalversion zu ergänzen. Das wäre vor allem anzuraten, wenn die deutschen Titel ständig ausgeliehen sind, so dass die Benutzer noch eine zweite Möglichkeit haben, diese Bücher zu lesen.

#### **Valdemar** von Mercedes Lackey

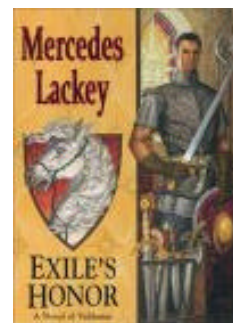
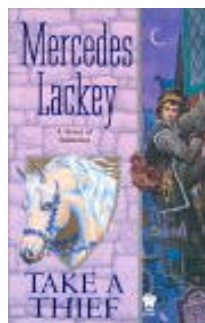
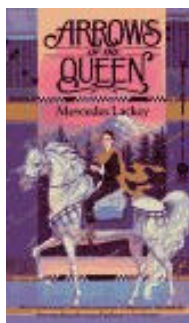
Mercedes Lackey schreibt vor allem Trilogien und so besteht die Valdemar-Serie aus 6 Trilogien, einer Duologie, 4 einzelnen Romanen und 2 Kurzgeschichtensammlungen. Ihre erste Trilogie *Heralds of Valdemar* wurde vor längerer Zeit von Bastei Lübbe auch auf Deutsch herausgebracht, leider sind diese Ausgaben eigentlich nicht mehr zu finden. Warum die deutsche Ausgabe nicht fortgesetzt wurde, ist nicht bekannt. Es

könnte auch an der ziemlich schlechten Übersetzung gelegen haben, dass es wohl eher ein Misserfolg wurde.

Die Serie wurde nach dem Königreich Valdemar benannt, in dem die meisten der Geschichten spielen. Es geht vor allem um die Herolde, die dort nicht die normalen Aufgaben eines Herolds erfüllen, sondern eher eine Art Polizei darstellen, die im Königreich für Recht und Ordnung sorgen. Diese Herolde werden von den sog. Gefährten erwählt. Das sind Wesen, die äußerlich aussehen wie weiße Pferde, aber die Intelligenz von Menschen haben und von den Göttern geschickt wurden, als der erste König um Hilfe bat, damit das Volk von Valdemar immer einen guten König hat. Seit diesem Zeitpunkt muss der König auch immer ein Herold sein, da die Gefährten nur Personen erwählen, die gute Menschen sind.

Die Trilogien sollten auf jeden Fall in der richtigen Reihenfolge gelesen werden und man sollte mit der *Heralds of Valdemar Trilogie* anfangen, da dort das ganze System mit den Herolden erklärt wird. Das sind auch die Bücher, die zuerst geschrieben wurden.

Folgende Bände sind Bestandteil der Serie (in chronologischer Reihenfolge): Bd. 1: The Black Gryphon (Mage Wars Trilogie, Teil 1), Bd. 2: The White Gryphon (Mage Wars Trilogie, Teil 2), Bd. 3: The Silver Gryphon (Mage Wars Trilogie, Teil 3), Bd. 4: Magic's Pawn (The Last Herald-Mage Trilogie, Teil 1), Bd. 5: Magic's Promise (The Last Herald-Mage Trilogie, Teil 2), Bd. 6: Magic's Price (The Last Herald-Mage Trilogie, Teil 3), Bd. 7: Brightly Burning, Bd. 8: Oathbound (Vows and Honor Duologie, Teil 1), Bd. 9: Oathbreakers (Vows and Honor Duologie, Teil 2), Bd. 10: Oathblood (Kurzgeschichtensammlung zu Vows and Honors Duologie), Bd. 11: Exile's Honor, Bd. 12: Take a Thief, Bd. 13: Arrows of the Queen (Heralds of Valdemar Trilogie, Teil 1), Bd. 14: Arrows Flight (Heralds of Valdemar Trilogie, Teil 2), Bd. 15: Arrows Fall (Heralds of Valdemar Trilogie, Teil 3), Bd. 16: By the Sword, Bd. 17: Winds of Fate (Mage Winds Trilogie, Teil 1), Bd. 18: Wind of Change (Mage Winds Trilogie, Teil 2), Bd. 19: Wings of Fury (Mage Winds Trilogie, Teil 3), Bd. 20: Storm Warning (Mage Storms Trilogie, Teil 1), Bd. 21: Storm Rising (Mage Storms Trilogie, Teil 2), Bd. 22: Storm Breaking (Mage Storm Trilogie, Teil 3), Bd. 23: Owlflight (Darian's Tale, Teil 1), Bd. 24: Owlsight (Darian's Tale, Teil 2), Bd. 25: Owlknight (Darian's Tale, Teil 3), Bd. 26: Sword of Ice (Kurzgeschichtensammlung von anderen Autoren über Valdemar)



### 3.7 Fantasy-Serien im Medienverbund

Obwohl in dieser Diplomarbeit eigentlich nur Fantasy-Serien im Buchformat behandelt werden, darf man nicht vergessen, dass es zu vielen Buchserien auch noch ergänzende Medien gibt. Es existieren zum Teil richtige Medienverbundsysteme, die ich hier am Beispiel von „Herr der Ringe“ bzw. der ganzen Welt Mittelerde darstellen will, d.h. ich beziehe mich nicht nur auf „Herr der Ringe“ selbst, sondern auch auf „Der kleine Hobbit“ und die übrigen Bücher, die in Tolkiens Mittelerde spielen. Was genau ist aber ein Medienverbund? Im Lexikon finden sich Definitionen wie:

„Gemeinsame Leitung mehrerer Kommunikationsmittel durch einen Dachverband“<sup>21</sup>

was mit einem Medienverbund in dem Sinne, wie er hier gemeint ist, leider nichts zu tun hat, da es nicht um die Leitung der Medien geht, sondern um die Medien selbst. Folgende Definition:

„Verbindung mehrerer Medien, die auf ein bestimmtes Unterrichtsziel hin bearbeitet sind, z.B. Lehrbuch und Schallplatte od. Tonträger für Sprachkurs“<sup>22</sup>

kommt dem ganzen schon näher, da in einem Medienverbund mehrere Medien durch ein Thema verbunden sind, allerdings ist diese Definition zu sehr auf den Unterricht fixiert. Man kann wohl sagen, dass in einem Medienverbund bzw. einem Medienverbundsystem verschiedene Medien durch ein Thema, in diesem Fall „Herr der Ringe“ verbunden sind, indem es in jedem dieser Medien Exemplare gibt, die sich mit diesem Thema beschäftigen. Meistens werden als Beispiel für Medienverbünde die Vorabendserien wie „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten“ oder „Marienhof“ mit ihren Fernsehbegleitbüchern genommen, da diese Art, ausgehend vom Film oder Fernsehen, die häufigste ist. Im Fall von „Herr der Ringe“ geht das ganze von den Büchern aus und hat dann seine Kreise gezogen.

„Der Herr der Ringe“ von Tolkien ist das bekannteste und meistverkaufte Fantasybuch aller Zeiten. Obwohl sein erstes Buch eigentlich „Der kleine Hobbit“ war, kam der große Durchbruch erst mit HdR. Und das auch erst einige Jahre, nachdem es erstmals erschienen war, als es als Taschenbuchausgabe auf den Markt kam. Inzwischen ist HdR sozusagen die „Bibel“ der Fantasyfans. Die meisten definieren den Beginn der Fantasy wie wir sie heute kennen über Tolkien. Was das für die Bibliotheken bedeutet, ist ziemlich eindeutig: Wenn man HdR nicht hat, hat man definitiv eine Lücke in seinem Bestand. Das heißt jetzt nicht, dass alle Fantasyfans HdR lieben, nur dass es etwas ist, von dem jeder Fan glaubt, es mal gelesen haben zu müssen. Oft legen die Fans aber Wert auf eine bestimmte Übersetzung: die alte Carroux-Übersetzung. Vor ein paar Jahren hat Wolfgang Krege sich daran gemacht, HdR neu zu übersetzen, da die vorherige

---

<sup>21</sup> Wahrig – Deutsches Wörterbuch, Online-Ausgabe:  
<http://www.wissen.de/xt/default.do?MENUID=40,95,504,538&MENUNAME=InfoContainer&OCCURRENCEID=3060473.3060473.TM01-FullContent&WissenID=PZ1pYvYhMaxTBdyCKKlv0csuCzpA6fonZHUd82CQPRlxOfPtul57l-4190106723822457182/182718475/6/7062/7062/7003/7003/7062/-1|-4314901238>

<sup>22</sup> Ebd.

Übersetzung schon ziemlich lange her war. Leider war er davon überzeugt, den Stil „erneuern“ zu müssen. Das Ganze kam ziemlich salopp raus und wird von den Fans nicht ernstgenommen. Also lieber die älteren Ausgaben anschaffen. Wenn sich die aber gut ausleihen, könnte man noch weitere Tolkien-Bücher anschaffen, wie „Der kleine Hobbit“ und „Das Silmarillion“. Da Fantasy gerade so ein Thema ist, wäre wohl auch die Anschaffung von Sekundärliteratur über Tolkien empfehlenswert.

Nach den Büchern kamen als erstes die Hörspiele: Schon 1968 kam das erste Hörspiel „The Hobbit“ von BBC auf den Markt. In den 80ern folgte „The Lord of the Rings“, auch von BBC. Inzwischen gibt es sowohl „Der kleine Hobbit“ als auch „Der Herr der Ringe“ auf Deutsch, da sich auch der SWF/WDR die Mühe gemacht haben, sie zu vertonen. Diese Hörspiele sind allesamt sehr empfehlenswert, leider sind sie nicht billig: Da vor allem „Der Herr der Ringe“ sehr umfangreich ist (bis zu 15 Kassetten oder CDs), gehen die Preise ab 100,- € aufwärts. Die Hörspiele sind natürlich vor allem für die Benutzer empfehlenswert, die sich für das Thema interessieren, aber einfach keine Zeit haben, die Bücher zu lesen.

Bekannter als die Hörspiele sind natürlich die Filme, wobei der erste eher als missglückt zu werten ist. Das war 1978 der Zeichentrickfilm von Ralph Bakshi, der an für sich gar nicht schlecht ist, vor allem für diesen Zeitpunkt, aber das große Problem hat, dass er nur ungefähr bis Mitte des zweiten Buchs von „Herr der Ringe“ geht. Ursprünglich sollte es noch einen zweiten Teil geben, aber da der Film kein kommerzieller Erfolg war, konnte er nicht finanziert werden. Dadurch hört der Film ziemlich abrupt auf, und man merkt auch, dass zum Schluss hin die Tricks (zum Teil wurde live gefilmt und dann übermalt) immer schlechter wurden, weil ihm da schon das Geld ausging. Alles in allem nicht unbedingt empfehlenswert, jedoch habe ich festgestellt, dass er, als der neue Film in die Kinos kam, verstärkt ausgeliehen wurde. Ob es sich jedoch jetzt, wo der erste Teil des neuen Films schon auf Video und DVD erhältlich ist, noch lohnt, ihn anzuschaffen, ist fraglich. Damit wären wir auch schon bei der neuen Realverfilmung von Peter Jackson: Der erste Teil kam Weihnachten 2001 in die Kinos, Teil 2 und 3 folgen jeweils Weihnachten 2002 und 2003. Dieser Film war ein kommerzieller Erfolg, so dass man sich keine Sorgen machen braucht, dass es beim ersten Teil bleibt. Diesen gibt es inzwischen schon als DVD und Video unter dem Titel: „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“. Er ist mit Sicherheit ein großer Ausleihrenner und kann dann in ein bzw. zwei Jahren mit den anderen zwei Teilen ergänzt werden.

Neben dem Video oder der DVD des Films darf man natürlich auch den Soundtrack nicht vergessen. Die Meinungen über ihn gehen zwar auseinander (von überschwänglichem Lob bis zu Abscheu), aber die Verkaufszahlen waren sehr gut und wenn man schon nicht den Film haben kann (weil man keinen Video- oder DVD-Bestand hat), sollten man zumindest den Soundtrack auf Lager haben.

Wenden wir uns nun den Spielen zu, die eine sehr große Bandbreite an HdR-Artikel haben, verteilt auf die verschiedenen Spielarten.



Da sind zuerst einmal die Brettspiele, wobei ich mich auf die beschränke, die in den letzten Jahren auf den Markt gekommen sind und auch noch im Handel erhältlich sind.

Beginnen wir mit dem neuesten, „Herr der Ringe - Die Gefährten“. Wie der Titel schon verrät, ist dieses Spiel erst zum Filmstart auf den Markt geworfen worden - und das merkt man. Es ist eindeutig als Merchandising-Artikel konzipiert worden. Beim ersten Mal spielen ist es noch ganz nett, aber bei Wiederholungen nimmt der Spielspaß ab. Dieses Spiel ist vor allem für Kinder von 8-12 Jahre geeignet, die dem Spiel wohl noch etwas abgewinnen können, für Jugendliche und Erwachsene wird es schnell langweilig. Schade, man hätte auch mehr draus machen können, wenn man sich vielleicht etwas mehr Zeit gelassen hätte.

Ein gelungenes Beispiel ist „Der kleine Hobbit“. Dieses Spiel von Klee-Spiele Fürth ist zwar auch nicht der große Renner, aber dafür ein kleines, aber feines Spiel, das die Spieler die Geschichte des Buches nacherleben lässt. Ebenfalls in diese Kategorie fällt „Die Suche“, ein Spiel für zwei Personen, bei dem man ein Wettrennen gegeneinander macht. Kurzweilig und abwechslungsreich.

Ein Spiel für bis zu 5 Personen ist „Der Herr der Ringe“ von Kosmos, und das Spiel, das ich allen Bibliotheken empfehlen würde anzuschaffen, wenn sie überhaupt einen Spielebestand haben. Das Spielprinzip ist einfach, aber ungewohnt, da die Spieler nicht gegeneinander, sondern miteinander spielen müssen, um zu gewinnen. Da die Spiele meist dem Buchverlauf folgen bzw. von dort ihre Ideen hernehmen, sind die Spiele eine schöne Erweiterung für diejenigen, die die Bücher schon kennen, da sie dort vieles wiederfinden, und macht die, die sie noch nicht kennen, vielleicht ein wenig neugierig.

Neben den Brettspielen gibt es natürlich auch noch Kartenspiele, dort ist die Auswahl allerdings nicht besonders groß und für Bibliotheken leider gänzlich ungeeignet, da es sich bei beiden um Sammelkartenspiele (Trading Card Games oder auch TCG) handelt. Dabei gibt es eine sehr hohe Anzahl verschiedener Karten (meistens um die 200-300), die aber immer nur in kleiner Anzahl und bunt gemischt verkauft werden, so dass, selbst wenn man 500 Karten besitzt, es keine Garantie dafür gibt, dass man alle hat. Dadurch eignet sich das ganze nicht wirklich zum Ausleihen. Was wirklich sehr schade ist, da man dadurch einen größeren Kundenkreis, vor allem Kinder und Jugendliche in die Bibliothek locken könnte. Aber es gibt zum Glück auch ein normales Kartenspiel für 2-4 Personen von Ravensburger, „Herr der Ringe - Das Kartenspiel“, das im Zuge der Verfilmung auf den Markt kam, und das sehr zu empfehlen ist.

Zuletzt sollte man bei den Spielen noch die Computerspiele erwähnen, allerdings gibt es bis jetzt eigentlich keine, außer von Privatleuten selber gebastelten, an die aber erstens sehr schwer zu kommen ist und von denen zweitens die meisten ihr Geld nicht wert sind. Allerdings muss man sagen, dass zwei Computerfirmen Herr-der-Ringe-Spiele in der Entwicklung haben. Universal Interactiv / Hasbro habend die Rechte an den Büchern, und EA Games die an den Filmen. Diese Spiele sollen In Fall von Un-

viertel am 22.10.02<sup>23</sup> und im Fall von EA Games im Dezember 2002<sup>24</sup> auf den Markt kommen. Nachdem, was man bis jetzt so von ihnen gesehen hat, lohnt es sich auf jeden Fall, sie im Auge zu behalten, denn auch in den Computerspielen wird die Geschichte der Bücher bzw. des Films mehr oder weniger nacherzählt. So könnten vielleicht manche Computerspieler auch für die Bücher interessiert werden.

Ein weiteres Medium, das sich für Bibliotheken lohnt, ist der Comic. Für den „Herr der Ringe“ selber gibt es leider keinen, aber dafür für „Der kleine Hobbit“. Dieser Comic ist zwar etwas älter, es gab ihn früher schon mal als drei Bände in Hardcover, wurde vor kurzem aber vom Carlsen-Verlag neu aufgelegt, einbändig in Softcover. Definitiv empfehlenswert, da die meisten Dialoge Eins-zu-eins aus dem Buch übernommen werden, und die Zeichnungen sehr schön sind. Es zieht auf jeden Fall die Aufmerksamkeit auf sich und ist dadurch sehr gut als zentrales Stück einer Präsentation geeignet.

Zuletzt noch ein eher ungewöhnliches Medium, von dem man vielleicht auch gar nicht denkt, dass es etwas mit „Herr der Ringe“ zu tun haben könnte, nämlich Landkarten. Tolkien hat seine Welt nämlich so gut ausgearbeitet, dass er auch Karten dazu gezeichnet hat. Diese Karten wurden durch Künstler nun in wahre Schmuckstücke verwandelt, indem man sie so hat aussehen lassen, als ob es Karten wären, die man so in Mittelerde finden würde. Es gibt eine Karte von ganz Mittelerde, vom Wilderland (das Gebiet das „der kleine Hobbit“ durchquert hat) und von Beleriand (diese Karte deckt zwar ganz Mittelerde ab, allerdings im ersten Zeitalter, d.h. mehrere tausend Jahre vor „Herr der Ringe“). Wenn andere Medien von und über Tolkien gut ausgeliehen werden, sind auch die Landkarten durchaus zur Anschaffung zu empfehlen.

Wenn man wirklich alles, was zu einem bestimmten Thema auf den Markt kommt, in den Medienverbund miteinbeziehen will, und den Begriff Medium sehr weit auslegt, kann man natürlich auch die ganzen Merchandising-Artikel berücksichtigen, die im Zuge des Films auf den Markt gekommen sind. Gute Kandidaten wären z.B. Bücher über den Film oder die Action-Figuren zum Film. Auch das Stickeralbum oder die Poster könnte man wohl noch als Medien definieren. Aber wo soll man die Grenze ziehen? Gehören Repliken der Schmuckstücke (allen voran natürlich der Ring) dazu? Repliken der Schwerter? Was ist mit Pfeifen (denen aus dem Film nachgemacht), Uhren, Brillen (alles mit dem Logo des Films)? Da für diese Art von Medienverbund noch keine eindeutige Definition existiert, ist es sehr schwer zu sagen, was alles dazugehört.

Wie man sieht, gibt es eine Fülle von Medien zum Thema „Herr der Ringe“ bzw. Tolkien, wenn man es noch ausweiten will. Alleine die hier aufgeführten Medien (und das sind mit Sicherheit nicht alle, die es gibt), reichen schon für eine Präsentation oder Ausstellung aus, die dann vor allem durch ihre Vielseitigkeit besticht und die Benutzer dazu animieren kann, auch mal andere Medien auszuprobieren.

---

<sup>23</sup> <http://www.lotr.com/index.jsp>

<sup>24</sup> <http://www.ea.com/eagames/main/home.jsp>



## Anhang A: Empfehlungsliste

Diese Liste besteht aus zwei Teilen: der erste Teil (A.1) besteht aus den Titeln, die in dieser Diplomarbeit positiv besprochen wurden, der zweite Teil (A.2) aus denen, von denen eher abzuraten ist. Sortiert in alphabetischer Reihenfolge nach dem Autor bzw. dem Herausgeber.

### A.1 Empfehlungen

#### Anthony, Piers

##### Xanth:

- Chamäleon-Zauber. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Zauber-Suche. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Zauber-Schloß. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Zentauren-Fahrt. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Elfen-Jagd. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Nacht-Mähre. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Drachen-Mädchen. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Ritter-Geist. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1994
- Turm-Fräulein. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1994
- Helden-Maus. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1994
- Himmels-Taler. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1990
- Welten-Reise. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991
- Mond-Elfe. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1992
- Höllen-Mädchen. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1993
- Meeres-Braut. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1994
- Dämonen-Spiele. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1995
- Harpyien-Träume. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1995
- Wasser-Speier. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1996
- Vogel-Scheuche. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1997
- Wechsel-Wind. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1999
- Wald-Schrat. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 2001
- Zombie-Lover. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 2001

#### Asprin, Robert

##### Dämonen-Zyklus:

- Ein Dämon zuviel. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1992
- Drachenfutter. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1992

- Ein Dämon auf Abwegen. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1992
- Ein Dämon kommt selten allein. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1993
- Ein Dämon macht noch keinen Sommer. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1994
- Ein Dämon mit beschränkter Haftung. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1988
- Ein Dämon für alle Fälle. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1990
- Ein Dämon dreht durch. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1995
- Ein Dämon auf Achse. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1993
- Ein Dämon wollte Hochzeit machen. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1995

**Bradley, Marion Zimmer****Darkover-Romane:**

- Die Landung. München : Knauer, 2001
- Herrin der Falken. München : Knauer, 2000
- Herrin der Stürme. München : Knauer, 2000
- Die Erben von Hammerfell. München : Knauer, 2001
- Die Zeit der hundert Königreiche. München : Knauer, 2000
- An den Feuern von Hastur. München : Knauer, 2001
- Die zerbrochene Kette. München : Knauer, 2000
- Das Tor zum All. Frankfurt : Ullstein Taschenbuchverlag, 1996
- Gildenhaus Thendara. München : Knauer, 2000
- Das Zauberschwert. München : Knauer, 2001
- Der verbotene Turm. München : Knauer, 2000
- Kräfte der Comyn. München : Knauer, 2001
- Die blutige Sonne München : Knauer, 2000
- Hasturs Erbe. München : Knauer, 2000
- Sharras Exil. München : Knauer, 2000
- Die Weltenzerstörer. München : Knauer, 2001
- Die Winde von Darkover. Rastatt : Moewig, 1994
- Die schwarze Schwesternschaft. München : Knauer, 2000
- Das Schwert des Aldones. Rastatt : Moewig, 1997
- Asharas Rückkehr. München : Knauer, 2000
- Die Schattenmatrix. München : Knauer, 2002
- Der Sohn des Verräters. München : Knauer, 2002

**Darkover-Anthologien:**

- Der Preis des Bewahrers. München : Knauer, 2001
- Das Schwert des Chaos. München : Knauer, 2001

- Die freien Amazonas. München : Knauer, 2000
- Rote Sonne. München : Knauer, 2001
- Die vier Monde. München : Knauer, 2001
- Die Domänen. München : Knauer, 2001
- Die Tänzerin von Darkover. München : Heyne, 1997
- Der Planet der blutigen Sonne. München : Knauer, 2000
- Das Wort des Hastur. München : Heyne, 2001
- Die andere Seite des Spiegels. München : Knauer, 2002
- Die Schwesternschaft des Schwertes. München : Knauer, 2001
- Die Türme. München : Knauer, 2002

**Magische Geschichten:**

- Schwertschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 2000
- Wolfsschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1986
- Windschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1987
- Traumschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 2000
- Zauberschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1996
- Mondschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1997
- Drachenschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1997
- Lichtschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1998
- Feuerschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1998
- Sternenschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1999
- Feenschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 1999
- Sturmschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 2000
- Sonnenschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 2000
- Silberschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 2001
- Schlangenschwester. Frankfurt/M. : Fischer, 2001

**Eddings, David****Belgariad-Saga:**

- Kind der Prophezeiung. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1992
- Zauber der Schlange. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1992
- Spiel der Magier. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1993
- Turm der Hexer. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1993
- Duell der Zauberer. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1993

**Malloreon-Saga:**

- Herren des Westens. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1989
- König der Murgos. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1989
- Dämon von Karanda. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1990

- Zauberin von Darshiva. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1990
- Seherin von Kell. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1991

**Einzelbände:**

- Belgarath, der Zauberer. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1997
- Polgara, die Zauberin. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1998

**Feist, Raymond****Midkemia-Saga:**

- Der Lehrling des Magiers. München : Goldmann, 1994
- Der verwaiste Thron. München : Goldmann, 1995
- Die Gilde des Todes. München : Goldmann, 1995
- Dunkel über Sethanon. München : Goldmann, 1995
- Gefährten des Blutes. München : Goldmann, 1995
- Des Königs Freibeuter. München : Goldmann, 1995

**Kelewan-Saga (zusammen mit Janny Wurts):**

- Die Auserwählte. München : Goldmann, 1998
- Die Stunde der Wahrheit. München : Goldmann, 1998
- Der Sklave von Midkemia. München : Goldmann, 1998
- Zeit des Aufbruchs. München : Goldmann, 1998
- Die Schwarzen Roben. München : Goldmann, 1998
- Tag der Entscheidung. München : Goldmann, 1998

**Schlangenkrieg-Saga:**

- Die blutroten Adler. München : Goldmann, 1997
- Die Smaragdkönigin. München : Goldmann, 1997
- Die Händler von Krondor. München : Goldmann, 1997
- Die Fehde von Krondor. München : Goldmann, 1997
- Die Rückkehr des schwarzen Zauberers. München : Goldmann, 1997
- Der Zorn des Dämonen. München : Goldmann, 1998
- Die zersprungene Krone. München : Goldmann, 1999
- Die Schatten der schwarzen Königin. München : Goldmann, 1999

**Krondor-Saga:**

- Die Verschwörung der Magier. München : Goldmann, 2000
- Im Labyrinth der Schatten. München : Goldmann, 2000
- Die Tränen der Götter. München : Goldmann, 2002

**Gemmel, David****Drenai-Saga:**

- Die Legende. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1997

- Der Schattenprinz. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1997
- Waylander. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1998
- Der Bronzefürst. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1998
- Im Reich des Wolfes. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1999
- Druss, die Legende. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1999
- Die Augen von Alchazzar. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1999
- Winterkrieger. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 1999
- Waylander, der Graue. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 2002

**Harris, Deborah Turner** s. Kurtz, Katherine

**Herz, Britta**

**DSA:**

- Gassengeschichten. München : Heyne, 2000

**Hickman, Tracy** s. Weis, Margret

**Jordan, Robert**

**Rad der Zeit:**

- Drohende Schatten. München : Heyne, 1993
- Das Auge der Welt. München : Heyne, 1993
- Die große Jagd. München : Heyne, 1993
- Das Horn von Valdere. München : Heyne, 1993
- Der wiedergeborene Drache. München : Heyne, 1994
- Die Straße des Speeres. München : Heyne, 1994
- Schattensaat. München : Heyne, 1995
- Die Heimkehr. München : Heyne, 1995
- Der Sturm bricht los. München : Heyne, 1995
- Zwielight. München : Heyne, 1995
- Scheinangriff. München : Heyne, 1996
- Der Drache schlägt zurück. München : Heyne, 1996
- Die Fühler des Chaos. München : Heyne, 1996
- Stadt des Verderbens. München : Heyne, 1997
- Die Amrylin. München : Heyne, 1997
- Die Hexenschlacht. München : Heyne, 1998
- Die zerbrochene Krone. München : Heyne, 1998
- Wolken über Ebou Dar. München : Heyne, 1998
- Der Dolchstoß. München : Heyne, 1999
- Die Schale der Winde. München : Heyne, 1999
- Der Pfad der Dolch. München : Heyne, 1999
- Neue Bündnisse. München : Heyne, 1999

- Kriegswirren. München : Heyne, 2000
- Das Herz des Winters. München : Heyne, 2001
- Die Herrschaft der Seanchaner. München : Heyne, 2001
- Flucht der Sklaven. München : Heyne, 2001

**Kiesow, Ulrich****DSA:**

- Der Scharlatan. München : Heyne, 1995
- Die Gabe der Amazonen. München : Heyne, 1996
- Das zerbrochene Rad: Dämmerung. München : Heyne, 2001
- Das zerbrochene Rad: Nacht. München : Heyne, 2001
- Der Göttergleiche. München : Heyne, 1995

**Kramer, Ina****DSA:**

- Die Löwin von Neetha. München : Heyne, 1995
- Thalionmels Opfer. München : Heyne, 1995
- Im Farindelwald. München : Heyne, 1996
- Die Suche. München : Heyne, 1996
- Von Menschen und Monstern. München : Heyne, 1998

**Kurtz, Katherine****Adept-Zyklus (zusammen mit Deborah Turner Harris):**

- Der Adept. München : Heyne, 1999
- Die Loge der Luchse. München : Heyne, 1999
- Der Schatz der Templer. München : Heyne, 1999

**Lackey, Mercedes****Valdemar:**

- The Black Gryphon. New York : DAW, 1994
- The White Gryphon. New York : DAW, 1995
- The Silver Gryphon. New York : DAW, 1996
- Magic's Pawn. New York : DAW, 1989
- Magic's Promise. New York : DAW, 1990
- Magic's Price. New York : DAW, 1990
- Brightly Burning. New York : DAW, 2000
- Oathbound. New York : DAW, 1988
- Oathbreakers. New York : DAW, 1989
- Oathblood. New York : DAW, 1998
- Exile's Honor. New York : DAW, 2002

- Take a Thief. New York : DAW, 2001
- Arrows of the Queen. New York : DAW, 1987
- Arrows Flight. New York : DAW, 1987
- Arrows Fall. New York : DAW, 1988
- By the Sword. New York : DAW, 1991
- Winds of Fate. New York : DAW, 1991
- Wind of Change. New York : DAW, 1993
- Wings of Fury. New York : DAW, 1993
- Storm Warning. New York : DAW, 1994
- Storm Rising. New York : DAW, 1995
- Storm Breaking. New York : DAW, 1996
- Owlflight. New York : DAW, 1997
- Owlsight. New York : DAW, 1998
- Owlknight. New York : DAW, 1999
- Sword of Ice. New York : DAW, 1997

**Le Guin, Ursula K.****Erdsee:**

- Der Magier der Erdsee. München : Heyne, 1979
- Die Gräber von Atuan. München : Heyne, 1979
- Das ferne Ufer. München : Heyne, 1979
- Tehanu. München : Heyne, 1992

**McCaffrey, Anne****Drachenreiter von Pern:**

- Die Welt der Drachen. München : Heyne, 1972
- Die Suche der Drachen. München : Heyne, 1973
- Drachengesang. München : Heyne, 1981
- Drachensinger. München : Heyne, 1981
- Drachentrommeln. München : Heyne, 1983
- Der weiße Drache. München : Heyne, 1982
- Moreta - Die Drachenherrin von Pern. München : Heyne, 1985
- Nerilkas Abenteuer. München : Heyne, 1989
- Drachendämmerung. München : Heyne, 1990
- Die Renegaten von Pern. München : Heyne, 1993
- Die Weyr von Pern. München : Heyne, 1994
- Die Delphine von Pern. München : Heyne, 1996
- Die Chroniken von Pern: Ankunft. München : Heyne, 2000
- Drachenaugen. München : Heyne, 2001

- Drachenklänge. München : Heyne, 2002
- Der Himmel über Pern. München : Heyne, 2002

**Pratchett, Terry****Scheibenwelt:**

- Die Farben der Magie. München : Heyne, 1992
- Das Licht der Fantasie. München : Heyne, 1989
- Das Erbe der Zauberers. München : Heyne, 1989
- Gevatter Tod. München : Heyne, 1990
- Der Zauberhut. München : Heyne, 1990
- MacBest. München : Heyne, 1992
- Pyramiden. München : Heyne, 1991
- Wachen! Wachen!. München : Heyne, 1991
- Eric. München : Heyne, 1992
- Voll im Bilde. München : Heyne, 1993
- Alles Sense. München : Heyne, 1994
- Total verhext. München : Heyne, 1991
- Einfach Göttlich. München : Heyne, 1997
- Lords und Ladies. München : Heyne, 1995
- Helle Barden. München : Heyne, 1996
- Rollende Steine. München : Heyne, 1996
- Echt zauberhaft. München : Heyne, 1997
- Mummenschanz. München : Heyne, 1997
- Hohle Köpfe. München : Heyne, 1998
- Schweinsgalopp. München : Heyne, 1998
- Fliegende Fetzen. München : Heyne, 1999
- Heiße Hüpfen. München : Heyne, 1999
- Ruhig Blut. München : Heyne, 2000
- Der fünfte Elefant. München : Heyne, 2002
- Die volle Wahrheit. München : Heyne, 2002
- Der Zeitdieb. München : Heyne, 2002
- Wahre Helden. München : Heyne, 2001

**Roberson, Jennifer****Schwerttänzer:**

- Schwerttänzer. München : Heyne, 1994
- Schwertsänger. München : Heyne, 1994
- Schwertmeister. München : Heyne, 1994
- Schwertmagier. München : Heyne, 1995



- Schwertprinz. München : Heyne, 2001
- Schwertrache. München : Heyne, 2001

**Tolkien, J.R.R.****Bücher von Tolkien:**

- Der kleine Hobbit. Stuttgart : Klett-Cotta, 1998
- Der Herr der Ringe: Die Gefährten / Die zwei Türme / Die Rückkehr des Königs. Stuttgart : Klett-Cotta, 2002
- Das Silmarillion. Stuttgart : Klett-Cotta, 2001

**Bücher über Tolkien:**

- Carpenter, Humphrey: J.R.R. Tolkien - Eine Biographie. Stuttgart : Klett-Cotta, 1979
- Coren, Michael: Der Mann, der „Herr der Ringe“ erschuf. Königswinter : Heel Verlag, 2001

**Hörspiele:**

- Der Herr der Ringe. München : HÖR-Verlag, 2001
- Der kleine Hobbit. München : HÖR-Verlag, 1996

**Filme:**

- Bakshi, Ralph: Der Herr der Ringe (Zeichentrick), 2001, als Video oder DVD
- Jackson, Peter: Der Herr der Ringe – Die Gefährten, 2002, als Video oder DVD

**Musik:**

- Der Herr der Ringe (The Lord of the Rings) [Soundtrack], 2001

**Spiele:**

- Der Herr der Ringe – Die Gefährten. Das Spiel zum Film. Stuttgart : Kosmos, 2001
- Der kleine Hobbit. Fürth : Klee Spiele, 2001
- Die Suche. Stuttgart : Kosmos, 2001
- Der Herr der Ringe. Stuttgart : Kosmos, 2000
- Herr der Ringe - Das Kartenspiel. Stuttgart : Kosmos, 2001

**Comics:**

- Der Hobbit. Hamburg : Carlsen, 2001

**Landkarten:**

- Die Karte von Mittelerde. Stuttgart : Klett-Cotta, 1995
- Die Karte von Wilderland. Stuttgart : Klett-Cotta, 1996
- Die Karte von Beleriand und den Ländern des Nordens. Stuttgart : Klett-Cotta, 2001

**Weis, Margaret****Die Chronik der Drachenlanze (zusammen mit Tracy Hickman):**

- Drachenzwielicht. München : Goldmann, 1989
- Drachenjäger. München : Goldmann, 1989
- Drachenwinter. München : Goldmann, 1989
- Drachenzauber. München : Goldmann, 1989
- Drachenkrieg. München : Goldmann, 1989
- Drachendämmerung. München : Goldmann, 1989

**Die Legende der Drachenlanze (zusammen mit Tracy Hickman):**

- Die Brüder. München : Goldmann, 1990
- Die Stadt der Göttin. München : Goldmann, 1990
- Der Krieg der Brüder. München : Goldmann, 1991
- Die Königin der Finsternis. München : Goldmann, 1991
- Der Hammer der Götter. München : Goldmann, 1991
- Caramons Rückkehr. München : Goldmann, 1991

**Williams, Tad**

**Osten-Ard-Zyklus:**

- Der Drachenbeinthron. Frankfurt : Fischer, 1996
- Der Abschiedsstein. Frankfurt : Fischer, 1996
- Die Nornenkönigin. Frankfurt : Fischer, 1996
- Der Engelsturm. Frankfurt : Fischer, 1996

**Witzko, Karl-Heinz**

**DSA:**

- Treibgut. München : Heyne, 1996
- Spuren im Schnee. München : Heyne, 1996
- Tod eines Königs. München : Heyne, 1998
- Die beiden Herrscher. München : Heyne, 1999
- Die Königslarve. München : Heyne, 2000
- Westwärts, Geschuppte. München : Heyne, 2002

**Wurts, Janny s. Feist, Raymond**

**Zelazny, Roger**

**Amber:**

- Corwin von Amber. München : Heyne, 1977
- Die Gewehre von Avalon. München : Heyne, 1977
- Im Zeichen des Einhorns. München : Heyne, 1977
- Die Hand Oberons. München : Heyne, 1978
- Die Burgen des Chaos. München : Heyne, 1981
- Die Trümpfe des Jüngsten Gerichts. München : Heyne, 1995

- Das Blut von Amber. München : Heyne, 1995
- Zeichen des Chaos. München : Heyne, 1995
- Ritter der Schatten. München : Heyne, 1995
- Prinz des Chaos. München : Heyne, 1995

## **A.2 Von diesen Titeln ist eher abzuraten**

### **Büchner, Barbara**

#### **DSA:**

- Aus dunkler Tiefe. München : Heyne, 1997
- Das Galgenschloß. München : Heyne, 1998
- Schatten aus dem Abgrund. München : Heyne, 1998
- Seelenwanderer. München : Heyne, 1999
- Blutopfer. München : Heyne, 1999
- Das Wirtshaus zum lachenden Henker. München : Heyne, 2000

### **Norman, John**

#### **Gor:**

- Gor - die Gegenerde. München : Heyne, 1973
- Der Geächtete von Gor. München : Heyne, 1973
- Die Priesterkönige von Gor. München : Heyne, 1974
- Die Nomaden von Gor. München : Heyne, 1974
- Meuchelmörder von Gor. München : Heyne, 1974
- Die Piratenstadt von Gor. München : Heyne, 1975
- Sklavin auf Gor. München : Heyne, 1975
- Die Jäger von Gor. München : Heyne, 1975
- Die Marodeure von Gor. München : Heyne, 1976
- Die Stammeskrieger von Gor. München : Heyne, 1977
- In Sklavenketten auf Gor. München : Heyne, 1978
- Die Bestien von Gor. München : Heyne, 1982
- Die Erforscher von Gor. München : Heyne, 1984
- Kampfsklave auf Gor. München : Heyne, 1984
- Der Schurke von Gor. München : Heyne, 1984
- Der Leibwächter von Gor. München : Heyne, 1985
- Die Wilden von Gor. München : Heyne, 1985
- Die Blutsbrüder von Gor. München : Heyne, 1985
- Kajira von Gor. München : Heyne, 1985
- Die Spieler von Gor. München : Heyne, 1995
- Die Söldner von Gor. München : Heyne, 1996

- Die Tänzerin von Gor. München : Heyne, 1999
- Die Verräter von Gor. München : Heyne, 1997
- Die Vagabunden von Gor. München : Heyne, 1997
- Die Zauberer von Gor. München : Heyne, 1998

**Zietsch, Uschi****DSA:**

- Tuan, der Wanderer. München : Heyne, 1995
- Der Drachenkönig. München : Heyne, 1995

## Literaturverzeichnis

### Sekundärliteratur

**Atteberg, Brian:** The Fantasy Tradition in American Literature. Bloomington : Indiana University Press, 1980

**Feige, Marcel:** Fantasy-Lexikon. Berlin : Lexikon Imprint Verlag, 1999

**Gast, Wolfgang:** Grundbuch – Einführung in Begriffe und Methoden der Filmanalyse. Frankfurt/M. : Verlag Moritz Diesterweg, 1993

**Kreuzer, Helmut:** Medienwissenschaftliche Überlegungen zur Umsetzung fiktionaler Literatur. Motive und Arten der filmischen Adaption.

**In: E. Schäfer:** Medien und Deutschunterricht. Vorträge des Germanistentags Saarbrücken 1980. Tübingen, 1981

**Petzold, Dieter:** Einleitung.

**In:** Fantasy in Film und Literatur. Heidelberg : Universitätsverlag C. Winter, 1996

**Rehm, Margarete:** Lexikon Buch – Bibliothek – Neue Medien. München : Saur, 1991

**Stenzel, Gudrun:** Faszination Fantasy: Realitätsflucht oder Spiel mit kreativem Potential?

**In:** Beiträge Jugendliteratur Medien, 51. Jg. 1999, H. 3

### Internetquellen

**Amazon:** <http://www.amazon.de>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**EA Games:** <http://www.ea.com/eagames/main/home.jsp>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**History of Fantasy:** <http://hem.fyristory.com/gumby/sf/eng/oktober/2a.html>

Letzter Zugriff am 15.08.2002

**ImKino.de – Herr der Ringe:** [http://www.imkino.de/film.cfm?film\\_id=1428](http://www.imkino.de/film.cfm?film_id=1428)

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**Phantastik.de:** <http://www.phantastik.de/buch/tolkien/tolkien.htm>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**The 12 Treasures:** <http://www.deutsche-sf.de/sxe/sx093/9308a.html>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**The Lord of the Rings:** <http://www.lotr.com/index.jsp>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**Vinsalts DSA-Service:** <http://www.vinsalt.de>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**Wahrig – Deutsches Wörterbuch:**

<http://www.wissen.de/xt/default.do?MENUID=40,95,504,538&MENUNAME=InfoContainer&OCCURRENCEID=3060473.3060473.TM01-FullContent&WissenID=PZ1pYvYhMaxTBdyCKKlv0csuCzpA6fonZHUd82CQPRlxOfPtul57|-4190106723822457182/182718475/6/7062/7062/7003/7003/7062/-1|-4314901238>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

**Was ist Rollenspiel:**

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/3003/d.definition.html>

Letzter Zugriff am 13.10.2002

## Stichwortverzeichnis

Adept-Zyklus .....	40	Krondor-Saga .....	28
Amber .....	21	Kurtz, Katherine .....	40
Anthony, Piers .....	20	Lackey, Mercedes .....	43
Asprin, Robert .....	34	Le Guin, Ursula .....	26
Belgarath-Saga .....	29	Magische Geschichten .....	42
Bradley, Marion Zimmer ....	35, 41, 42	Malloreon-Saga .....	29
Büchner, Barbara .....	26	McCaffrey, Anne .....	36
Dämonen-Zyklus .....	34	Midkemia-Saga .....	27
Darkover .....	35	Norman, John .....	37
Darkover-Anthologien .....	41	Osten-Ard-Zyklus .....	39
Das schwarze Auge .....	23	Pratchett, Terry .....	33
Drachenlanze .....	22	Rad der Zeit .....	31
Drachenprinz .....	32	Rawn, Melanie .....	32
Drachenreiter von Pern .....	36	Roberson, Jennifer .....	38
Drenai-Saga .....	30	Scheibenwelt .....	33
Eddings, David .....	29	Schlangenkrieg-Saga .....	28
Erdsee .....	26	Schwerttänzer .....	38
Gemmel, David .....	30	Tolkien .....	45
Gor .....	37	Valdemar .....	43
Harris, Deborah Turner .....	40	Weis, Margaret .....	22
Herz, Britta .....	25	Williams, Tad .....	39
Hickman, Tracy .....	22	Witzko, Karl-Heinz .....	25
Jordan, Robert .....	31	Wurts, Janny .....	27
Kelewan-Saga .....	27	Xanth .....	20
Kiesow, Ulrich .....	24	Zelazny, Roger .....	21
Kramer, Ina .....	25	Zietsch, Uschi .....	25

## Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

---

Ort, Datum

---

Unterschrift



